

# СТРАНА ИГР

#13  
(142)  
ИЮЛЬ  
2003

PC • PLAYSTATION 2 • XBOX • GAMES

ОТ ЛЕВЕЛОРДА С ЛЮБОВЬЮ

## COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

СТР. 28

ГЕНИАЛЬНОЕ ПЕРЕОСМЫСЛЕНИЕ

## LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

СТР. 54

ОГОНЬ ДУШИ МОЕЙ

## FIRESTARTER

СТР. 34

# TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

СТР. 16

## → ИГРЫ НОМЕРА:

Tomb Raider: The Angel of Darkness / Counter-Strike: Condition Zero / FireStarter / Магия войны / Транспортная империя / One Must Fall: Battlegrounds / Bulletproof Monk / Project Earth 2 / Guilty Gear X2 / Las Vegas Tycoon / Legend of Zelda: The Wind Waker / SOS: The Final Escape / Battle Engine Aquila / Битва героев / Grand Theft Auto: Vice City / Тайная печать тамплиеров / Жажды скорости / Дракоша и занимательная астрономия / Солдаты анархии / Supercross Kings / Arx Fatalis. Последний бастион / Gore: Первая кровь

НА ПОСТЕРЕ К НОМЕРУ:  
**КАРТА VICE CITY**

(game)land

ISSN 1609-1035



9 771609 103003 13>

SAMSUNG

## Функция *MagicBright* – одно прикосновение

Нажатием одной кнопки *MagicBright*

устанавливается оптимальное значение яркости

150 кд/м<sup>2</sup> – текст • 200 кд/м<sup>2</sup> – интернет • 330 кд/м<sup>2</sup> – игры, фото, DVD.

Мониторы Samsung SyncMaster 763 MB, 765 MB, 757 MB, 955 MB, 957 MB.



Информация о магазинах и компаниях, в которых можно приобрести мониторы, находится на сайте [www.samsung.ru](http://www.samsung.ru) в разделе "Где купить".

Товар сертифицирован. Информационный центр: 8-800-200-0-400

# МТС. ОПТИМА

- Недорогая связь с дорогими людьми по "Любимым номерам"\*
- Местные и внутрисетевые звонки с 20:00 до 8:00 - за полцены
- Входящие звонки с телефонов МТС - бесплатно\*\*
- Звонки в область по цене городских\*\*\*
- Услуга «Выходной день»

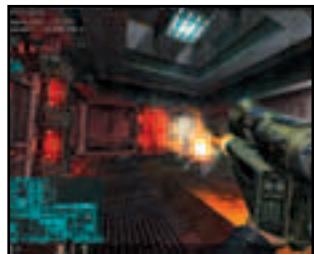
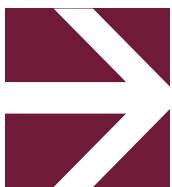


\* Стоимость минуты разговора по «Любимому номеру» от 0.04 ₽ в зависимости от региона.

\*\* В случае определения номера.

\*\*\* По дневному тарифу.

Тарифы применимы без учета НДС и НДЛ. Оплата в рублях по курсу ЦБ РФ на момент предоставления услуги.  
Лицензия Министерства РФ по связи и информационным технологиям. Товар сертифицирован.



## ХИТ?

В FIRESTARTER ИДЕТ ПЕРМЕНЕНТАЯ ВОЙНА БЕЗ РАСПЫЛЕНИЯ ВНИМАНИЯ ИГРОКА НА ПОИСКИ КЛЮЧЕЙ И ПРОЧЕГО ХЛАМА /34

## В РАЗРАБОТКЕ

МАГИЯ ВОЙНЫ: ОПЫТ САМЫХ УСПЕШНЫХ СТРАТЕГИЙ ВОПЛОЩЕН В ИГРЕ ОТ НАШИХ С ВАМИ СООТЕЧЕСТВЕННИКОВ /40



## ТЕМА НОМЕРА

МАШТАБНЫЙ ПРЕДРЕЛИЗНЫЙ МАТЕРИАЛ О СЛЕДУЮЩЕМ ПРИКЛЮЧЕНИИ ЛАРЫ КРОФТ. ПРИСТАЛЬНЫЙ ВЗГЛЯД НА TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS И СЖАТАЯ ИСТОРИЯ СЕРИАЛА ОТ CORE DESIGN /16



## ОБЗОР

ОДНА ИЗ ИГР, ПОЛУЧИВШИХ В ЭТОМ НОМЕРЕ ОЦЕНКУ 9 БАЛЛОВ – LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER ОТ НАШЕГО ЛЮБИМЦА МИЯМОТО /54

## ОБЗОР

БИТВА ГЕРОЕВ – ОБРАЗЦОВЫЙ СПЛАВ ЭЛЕМЕНТОВ RTS И RPG ОТ РОССИЙСКИХ РАЗРАБОТЧИКОВ ИЗ СТУДИИ BLOODLINE /62

## СИ-Бонусы

НЕ ПРОПУСТИТЕ НОМЕР С ДИСКАМИ! НА ПЕРВОМ БОНУС-ПОСТЕРЕ РАСПОЛОЖИЛАСЬ КАРТА VICE CITY. ВТОРОЙ ЖЕ ПОСВЯЩЕН СПЕЦТЕМЕ ЭТОГО НОМЕРА, ТО ЕСТЬ ИГРОВОЙ ПРЕССЕ. А С НАКЛЕЙКАМИ НА ВАС СМОТРИТ ОДНА ИЗ ГЕРОИНЬ MORTAL KOMBAT: DA.



## НОВОСТИ

04 Лучшие игры Е3  
06 Недетская игрушка N-Gage  
08 Жанна и ее войско  
10 Гроб для GBA SP  
14 Flashback



## Доброго!

Во время работы над номером понадобились иллюстрации по Guilty Gear X2, и я связался с Sammy Europe. Представьте себе мое удивление, когда на англоязычное письмо тамошний пиарщик-японец ответил... по-русски! Выяснилось, что язык он выучил в студенческие годы – в надежде, что когда-нибудь это обязательно пригодится. Остается пожелать, чтобы в каждом зарубежном гейм-издательстве был такой же PR-специалист, как Табути-сан!

– А.КУПЕР



## Общий привет!

Купер эмоционально делится со всеми желающими своими контактами третьего рода с русскоязычным японцем. Перестукин бегает по редакции и визжит от Восторга – «FireStarter!» Токсичный Мститель испытывает на прочность коллективные редакторские уши новой композицией «Великий Асина-вый Коль» со своего будущего альбома «Вомпиры атакуют!» И только я смириенно кроплю перед монитором – должен же кто-то, в конце концов, и читателям радеть. Читайте и наслаждайтесь!

ВСЕГДА ВАШ  
АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ

## ТЕМА НОМЕРА

16 Tomb Raider: The Angel of Darkness

## СПЕЦ

22 Эволюция игровой прессы

## ХИТ?

28 Counter-Strike: Condition Zero  
34 FireStarter

## В РАЗРАБОТКЕ

40 Магия войны  
42 Транспортная империя  
44 One Must Fall: Battlegrounds  
46 Bulletproof Monk  
47 Project Earth 2

## ОБЗОР

48 Guilty Gear X2  
50 Las Vegas Tycoon  
54 Legend of Zelda: The Wind Waker  
58 SOS: The Final Escape  
60 Battle Engine Aquila  
62 Битва героев

## ДАЙДЖЕСТ

64 Жажда скорости  
64 Дракоша и занимательная астрономия  
64 Солдаты анархии  
65 Supercross Kings  
65 Arx Fatalis. Последний бастион  
65 Gore: Первая кровь

## ОНЛАЙН

66 Новости Интернета  
68 Online Games продолжение  
70 Комиксы для геймеров

## КИБЕРСПОРТ

72 Турнир ASUS Spring Cup 2003  
73 Обзор патча 1.06 Warcraft III  
73 Развитие за humans в Warcraft III

## СПЕЦ

ЭВОЛЮЦИЯ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ : КРАТКИЙ ИЛЛЮСТРИРОВАННЫЙ ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ СПЕЦИФИЧЕСКОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ. ЧТО ИГРОВЫЕ ЖУРНАЛЫ ПРЕДСТАВЛЯЛИ ИЗ СЕБЯ ДЕСЯТЬ, ДВАДЦАТЬ, ТРИДЦАТЬ ЛЕТ НАЗАД? УЗНАЙТЕ ОБ ЭТОМ ИЗ СПЕЦМАТЕРИАЛА А.КУПЕРА /22



Журнал зарегистрирован в министерстве  
по делам печати, телерадиовещанию и средствам  
массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002  
Выходит 2 раза в месяц.

**№13(142) июль 2003**  
[www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)

**РЕДАКЦИЯ**

Юрий Поморцев [yuri@gameland.ru](mailto:yuri@gameland.ru)  
Александр Глаголов [glagol@gameland.ru](mailto:glagol@gameland.ru)  
Валерий Корнеев [valkor@gameland.ru](mailto:valkor@gameland.ru)  
Виктор Перестукин [perestukin@gameland.ru](mailto:perestukin@gameland.ru)  
Александр Щербаков [sherb@gameland.ru](mailto:sherb@gameland.ru)  
Анатолий Норенко [snooper@gameland.ru](mailto:snooper@gameland.ru)  
Михаил Разумкин [razum@gameland.ru](mailto:razum@gameland.ru)  
Сергей Долинский [dolser@gameland.ru](mailto:dolser@gameland.ru)  
Юлия Барковская [july@gameland.ru](mailto:july@gameland.ru)  
Максим Баканович [baxx@gameland.ru](mailto:baxx@gameland.ru)

главный редактор  
зам. глав. редактора  
зам. глав. редактора  
зам. глав. редактора  
зам. глав. редактора  
редактор  
бильдредактор  
редактор «Онлайн»  
литературный редактор  
PR-менеджер

**CD**

Юрий Воронов [voron@gameland.ru](mailto:voron@gameland.ru)  
Святослав Торик [torick@gameland.ru](mailto:torick@gameland.ru)

главный редактор  
редактор

**РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ**

Юрий Мирошников [1C], Александр Гурин [1C],  
Сергей Орловский [Нивал], Дмитрий Архипов [Акелла],  
Ирина Мизрахи [Руссобит-М], Сергей Амирджанов [Соф트 Клаб],  
Сергей Лянге [game]land, Сергей Долинский [game]land

**ART**

Алик Вайнер [alik@gameland.ru](mailto:alik@gameland.ru)  
Леонид Андруцкий [leoni@gameland.ru](mailto:leoni@gameland.ru)

арт-директор  
дизайнер

**КАН СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ**

Для писем: 101000, Москва, Глоб почтамт, а/я 652, «Страна Игр»  
E-mail: [magazine@gameland.ru](mailto:magazine@gameland.ru); Тел.: 935-7034

**GAMELAND ONLINE**

Алена Скворцова [alyona@gameland.ru](mailto:alyona@gameland.ru)  
Константин Говорун [wren@gameland.ru](mailto:wren@gameland.ru)  
Иван Солякин [ivan@gameland.ru](mailto:ivan@gameland.ru)

руководитель отдела  
редактор  
WEB-master

**РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ**

Игорь Пискунов [igor@gameland.ru](mailto:igor@gameland.ru)  
Ольга Басова [olga@gameland.ru](mailto:olga@gameland.ru)  
Виктория Крымова [vika@gameland.ru](mailto:vika@gameland.ru)  
Борис Рубин [rubin@gameland.ru](mailto:rubin@gameland.ru)  
Ольга Емельянцева [olgaem@gameland.ru](mailto:olgaem@gameland.ru)  
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

руководитель отдела  
менеджер  
менеджер  
менеджер  
менеджер  
PR-менеджер

**РАСПРОСТРАНЕНИЕ**

Владимир Смирнов [vladimir@gameland.ru](mailto:vladimir@gameland.ru)  
Андрей Степанов [andrey@gameland.ru](mailto:andrey@gameland.ru)  
Алексей Попов [popov@gameland.ru](mailto:popov@gameland.ru)  
Андрей Наседкин [nasekin@gameland.ru](mailto:nasekin@gameland.ru)  
Яна Губарь [yana@gameland.ru](mailto:yana@gameland.ru)

руководитель отдела  
менеджер  
менеджер  
менеджер  
менеджер  
PR-менеджер

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

**ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА**

Самвел Анташян [samvel@gameland.ru](mailto:samvel@gameland.ru)  
Ерванд Мовсисян [ervand@gameland.ru](mailto:ervand@gameland.ru)

**ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ**

ООО «Гейм Лэнд»  
Дмитрий Агарунов [dmitri@gameland.ru](mailto:dmitri@gameland.ru)  
Борис Скворцов [boris@gameland.ru](mailto:boris@gameland.ru)

учредитель и издатель  
директор  
финансовый директор

**PUBLISHER**

Game Land Company  
Dmitri Agarunov [dmitri@gameland.ru](mailto:dmitri@gameland.ru)

publisher  
director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.  
<http://www.aha.ru>; Тел.: (095)250-4629

**Типография**

ООО «ScanWeb», Korjalaankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246  
Тираж 80 000 экземпляров

**Цена свободная**

За достоверность рекламной информации ответственность несет рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.  
Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим извинения читателям, на письма которых редакция не ответила.  
При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.



**ОБЗОР**

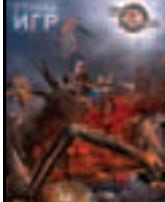
ДУМАЕТЕ, ДВУХМЕРНЫЕ ФАЙТИНГИ УМЕРЛИ? КАК БЫ НЕ ТАК! GUILTY GEAR X2 ОТ SAMMY ПОКАЗЫВАЕТ, ЧТО ЖАНР НЕ ТОЛЬКО ЖИВ, НО И ДВИГАЕТСЯ ВПЕРЕД ВЕРНОЙ ДОРОГОЙ И С ЗАВИДНОЙ СКОРОСТЬЮ /48

**ПОСТЕРЫ**



**TOMB RAIDER:  
THE ANGEL OF  
DARKNESS**

И вновь расхитительница гробниц.



**BATTLE  
MAGES**

«Магия войны» в экс-портном варианте.

**ТАКТИКА & КОДЫ**

Grand Theft Auto: Vice City

Тайная печать тамплиеров

Коды

**ЖЕЛЕЗО**

Новости

Стерео – наше все!

Тест CRT-мониторов 17" и 19"

Выбор и работа с SyncMaster 957MB

**ТЕРРИТОРИЯ «СИ»**

Банзай!

Обратная связь

Итоги анкетирования и конкурса ABIT

Конкурс

Содержание CD

Анонс следующего номера СИ

**СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ**

02 ОБЛОЖКА	«ТЕХНОТРЕЙД»	15	X-RING	87	SAMSUNG	99	NETLAND
03 ОБЛОЖКА «ДИНА ВИКТОРИЯ»		31, 37, 39, 75, 81	«1С»	67	PSY SERVICE.RU	103	ULTRA
04 ОБЛОЖКА	SAMSUNG	41	«БУКА»	69, 73, 83, 85, 97	E-SHOP	104	РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА
01	MTC	51	EXILAND	70	ЖУРНАЛ CGW RUSSIA		
05, 21, 27, 61	«МЕДИА-СЕРВИС 2000»	52-53	SOFT CLUB	71	ЖУРНАЛ МС		
07, 33, 43	«РУССОБИТ-М»	59	VGW	79	АБКП		
09, 10, 11, 13	«АКЕЛДА»	86	«БЮРОКРАТ»	95	МДМ-КИНО		

**НА ОБЛОЖКЕ:** «Ангел Тьмы» в исполнении очаровательной Ларисы Ивановны Крофт.

# НОВОСТИ

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

## ЛУЧШИЕ ИГРЫ ЕЗ

КОМИТЕТ GAME CRITICS AWARDS ПОДВЕЛ ТРАДИЦИОННЫЕ ИТОГИ ПРОШЕДШЕЙ ВЫСТАВКИ ЕЗ И РАЗДАЛ СООТВЕТСТВУЮЩИЕ НАГРАДЫ. С ИХ СПИСКОМ МЫ И ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ОЗНАКОМИТЬСЯ.

■ ЛУЧШАЯ ИГРА ВЫСТАВКИ  
(BEST OF SHOW)  
HALF-LIFE 2 (PC)

■ ЛУЧШАЯ ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА  
(BEST ORIGINAL GAME)  
FULL SPECTRUM WARRIOR (XBOX)

■ ЛУЧШАЯ РС-ИГРА  
(BEST PC GAME)  
HALF-LIFE 2 (PC)

■ ЛУЧШАЯ ACTION/ADVENTURE  
(BEST ACTION ADVENTURE GAME)  
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF  
TIME (PC, PS2, XBOX, GC)

■ ЛУЧШЕЕ В ОБЛАСТИ  
PUZZLE/TRIVIA/PARLOR  
(BEST PUZZLE/TRIVIA/PARLOR GAME)  
ИГРЫ ДЛЯ EYETOY (PS2)

■ ЛУЧШИЙ ACTION  
(BEST ACTION GAME)  
HALF-LIFE 2 (PC)

■ ЛУЧШАЯ СПОРТИВНАЯ ИГРА  
(BEST SPORTS GAME)  
TONY HAWK'S UNDERGROUND  
(XBOX, PS2, GC)

■ ЛУЧШАЯ ГОНОЧНАЯ ИГРА  
(BEST RACING GAME)  
GRAN TURISMO 4 (PS2)

■ ЛУЧШИЙ СИМУЛЯТОР  
(BEST SIMULATION GAME)  
FULL SPECTRUM WARRIOR (XBOX)

■ ЛУЧШЕЕ ПЕРИФЕРИЙНОЕ  
УСТРОЙСТВО  
(BEST PERIPHERAL/HARDWARE)  
EYETOY (PS2)

■ ЛУЧШАЯ ПРИСТАВОЧНАЯ ИГРА  
(BEST CONSOLE GAME)  
HALO 2 (XBOX)

■ ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ  
(BEST STRATEGY GAME)  
ROME: TOTAL WAR (PC)

■ ЛУЧШАЯ  
МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ  
ОНЛАЙНОВАЯ ИГРА  
(BEST ONLINE MULTIPLAYER GAME)  
CITY OF HEROES (PC)

■ ЛУЧШИЙ FIGHTING  
(BEST FIGHTING GAME)  
SOUL CALIBUR II (XBOX, PS2, GC)

■ ЛУЧШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА  
(BEST ROLE-PLAYING GAME)  
FABLE (XBOX)



HALF-LIFE 2



FULL SPECTRUM WARRIOR



PRINCE OF PERSIA



CITY OF HEROES



GRAN TURISMO 4



SOUL CALIBUR II



FABLE



HALO 2



ROME: TOTAL WAR

## КОРОТКО

### ► ARUZE АНОНСИРОВАЛА

Shadow Hearts 2 для PlayStation 2. Игра, как и первая ее часть, разрабатывается Sancroth – компанией, основанной выходцами из Square.

### ► АМЕРИКАНСКАЯ ВЕРСИЯ

Final Fantasy: Crystal Chronicles для GameCube появится на прилавках 3 ноября – в тот же день, что и Final Fantasy X-2 для PlayStation 2.



### ► В ИЮНЕ SEGA OF AMERICA

закрыла подавляющее большинство игровых серверов для Dreamcast. Поддерживаться будут только два игры – Phantasy Star Online и Phantasy Star Online Ver. 2. Во всю остальную продукцию для мертвой консоли вы больше по сети не поиграете.

► CAPCOM ОБЪЯВИЛА, что в Biohazard Collector's Box для GameCube, выходящий в Японии 8 августа, войдет Biohazard с нулевым по третий плюс Biohazard Code: Veronica и Wesker's Report Vol. 1 & 2. Упаковано все будет в коробку с логотипом Umbrella. Тираж коллекционного издания – 10 тысяч экземпляров.

► ВО ВРЕМЯ АКЦИИ «вопрос-ответ», проведенной на сайте Sega-AM2, Ю Судзуки (Yu Suzuki) дал достаточно неожиданные (хотя и не окончательные) разъяснения по поводу Shenmue III. Мэтр сообщил, что он не собирается останавливаться на Shenmue II. А значит, несмотря на массу слухов, игровой сериал, скорее всего, будет продолжен.

► BLIZZARD ОТПОЖИЛ выход StarCraft: Ghost до 2004 года.



► КОМПАНИЯ TECMO занялась продажей со своего сайта... купальников из Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball! Всех заинтересованных просим по адресу <http://www.tecmogames.com/store/bikinis.asp>.



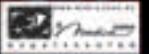
Tom Clancy's

# RAINBOW SIX<sup>TM</sup> RAVEN SHIELD<sup>TM</sup>

По вопросам ритейльных продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru.

Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!

Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-39-52, e-mail: support@media2000.ru



Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Диссект", [www.odyssey.ua.ua](http://www.odyssey.ua.ua), e-mail: od-ytom@odyssey.ua.ua, тел.: 0-10-38846-735-18-85.

Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MCI, [www.mci.ee](http://www.mci.ee), e-mail: mci@mci.ee, тел.: 8-10-372-805-57-58.

Локализованная компанией "Медиа-Сервис 2000", Лицензия № 77-0227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис 2000". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис 2000".

©2003 Red Storm Entertainment. Red Storm, Rainbow Six, Raven Shield and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company.

## RAM ДЛЯ PLAYSTATION 3

По сообщению информационного агентства Bloomberg, поставщиком оперативной памяти для PlayStation 3 станет японский производитель Elpida – компания, ко-

торой совместно владеют NEC и Hitachi. Кроме того, Elpida объявила, что DRAM для новой приставки использует технологию Rambus. Тем временем в Интернете появил-

ся (и получил неплохое распространение) якобы черновой вариант логотипа PlayStation 3. Если вы на него наткнулись, уверяю вас – это не что иное как фейк. ■

## PSP ДЕШЕВЛЕ N-GAGE?

Кен Кутараги (Ken Kutaragi) сообщил, что розничная цена на PSP (PlayStation Portable) будет относительно невысокой, так как значительная часть используемых в портативной игровой системе чи-

пов находится в массовом производстве и используется в PlayStation 2. Аналитики предсказывают, что PSP поступит в продажу по цене, которая вряд ли будет ниже \$160 и вряд ли выше \$225. ■

## КОРОТКО

► **SUN AMUSEMENT**, подразделение компании Playmore, владеющей правами на интеллектуальную собственность SNK, официально изменило название на SNK NeoGeo Corporation. Ранее под именем SNK NeoGeo функционировали американское и азиатские ее представительства.

► **NINTENDO ПЛАНИРУЕТ** запретить европейским дистрибуторам распространять игры с других территорий. Все нарушители потеряют возможность продавать официальную продукцию компании. Будет ли распространяться аналогичное постановление на американских дистрибуторов, пока неизвестно.



## НЕДЕТСКАЯ ИГРУШКА N-GAGE

По сообщению Dow Jones Business News (моментально растиражированному массой других источников), компания Nokia во всеуслышанье заявила, что выходящий в начале октября N-Gage рассчитан на «другой и потенциально более широкий» рынок, чем портативные игровые системы от Nintendo. В специализированных СМИ – и вообще в игровой среде – высказывания представителей финской компании получили достаточно серьезный резонанс. И не только из-за, мягко говоря, спорности вышеуказанного утверждения, но и из-за ряда «словесных атак» на Nintendo, озвученных Ильккой Раискиненом (Ilkka Raikinen) – главой подразделения Nokia, отвечающим за развлекательную сфе-

ру деятельности компании. В некотором роде отвечая на заявление Nintendo о том, что она совершенно не боится выхода Nokia на рынок карманных игровых систем, Раискинен резко и не особенно корректно высказался о прямом конкуренте N-Gage. В частности было отмечено, что «Game Boy рассчитан на десятилетних детей. И если вам 20 или 25 лет, то вечером в пятницу прилюдно вытаскивать из кармана Game Boy – не самая лучшая мысль». Учитывая, что N-Gage – система с массой недостатков и не самой привлекательной ценой, только ленивый не съязвил по поводу того, что наговорила Nokia, и не отметил, что редкий 25-летний покупатель готов заплатить \$300 за спорный и не

особенно удобный гибрид телефона и игровой системы. В это же время совокупные продажи Game Boy различных модификаций недавно перевалили за 150 млн. экземпляров – причем далеко не факт, что система «рассчитана на десятилетних детей». По этому поводу, кстати, рекомендуем прочитать обращение к Nokia одного из персонажей с юмористического сайта Penny Arcade (подробнее об этом ресурсе можно прочитать в этом номере журнала в консольной части рубрики «Онлайн») – жесткие и не везде цензурные (но везде обоснованные) высказывания «на злобу дня» вы найдете по адресу <http://www.penny-arcade.com/news.php3?date=2003-06-11>. ■



# FIESTARTER

DON'T UNDERESTIMATE ENEMY



ВИРТУАЛЬНАЯ  
РЕАЛЬНОСТЬ  
МОЖЕТ ОБЕРНУТЬСЯ  
ДОРОГОЙ ВАД

Жанр: аркадный шутер.



• уникальный геймплей зубодробительного экшена;

• 6 уникальных персонажей с различными характеристиками;

• 16 уровней в 4 мирах;

• 20 видов оружия;

• 20 видов противников - демоны, техно-монстры и симбиоты;

• уникальные артефакты, как бот-охранник и прыжок во времени;

• мощный интеллект противника (навыки групповой атаки и многое другое);

• высокая replayability;

• до 8 игроков в сетевом режиме по локальной сети и Интернет;

• высокотехнологичный движок The FireStarter Engine, использующий возможности последнего поколения акселераторов.

© 2003 GSC GAME WORLD, © 2003 РУССОБИТ ПАБЛИШИНГ. Издатель РуссоБит Паблишинг.  
e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru. Отдел продаж: тел. (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61.

GSC  
GAME WORLD

РуссоБИТ-М  
www.russobit-m.ru

FIESTARTER  
БУДЕТ ЖАРКО!

## КОРОТКО

► **SEGA И TOSHIBA** подписали соглашение, по которому Toshiba представит игровой компании свою технологию синтезирования речи для последующего использования в ее продукции.

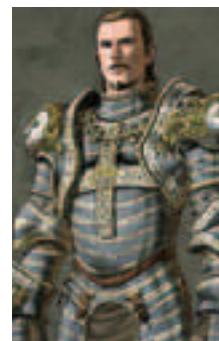
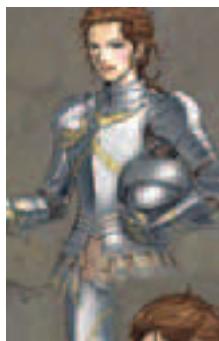
► **ПО СООБЩЕНИЯМ** японской прессы, Nintendo, по всей вероятности, не будет проводить выставку Space World уже второй год подряд.

► **DISNEY INTERACTIVE.** Bethesda Softworks и Ubi Soft Entertainment объявили, что именно Ubi Soft будет издавать в Европе игру Pirates of the Caribbean – как версию для PC, так и версию для Xbox. Напомним, что разработкой приключила голливудского блокбастера, занимается компания «Акелла».



## ЖАННА И ЕЕ ВОЙСКО

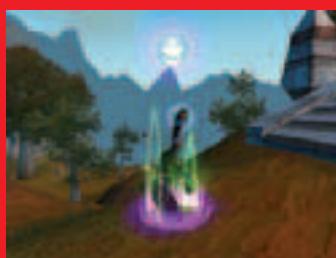
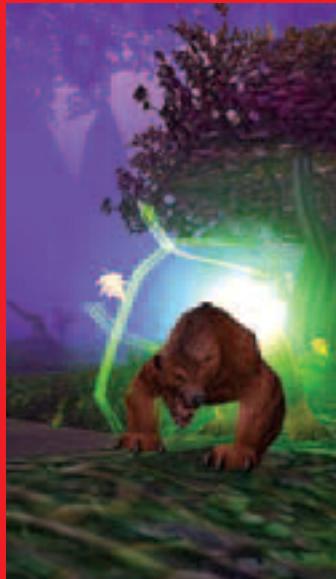
Новая игра небезызвестного Тревора Чана посвящена не кому-нибудь, а Жанне Д'Арк, а потому и называется соответственно – Joan of Arc. Игра с видом от третьего лица будет сочетать лихой экшн, ролевое развитие персонажа и реалтаймовые стратегические элементы. Вы сможете увидеть реалистичные битвы, в которых принимала участие Орлеанская дева. Игрокам предстоит провести Жанну по тернистому пути от мирной девушки до воительницы, научить ее не просто размахивать холодным оружием, а еще и попадать им по врагам с максимальным вредом для последних, равно как и выиграть напряженные и жестокие эпические битвы – и все это в полном 3D и на реалистично отрендеренной поверхности. Про то, каким окажется финал лихих приключений, и будет ли он отличаться от того, что произошло в пятнадцатом веке, разработчики скромно умалчивают. Это ценители компьютеризированной истории смогут выяснить самостоятельно в ноябре текущего года. ■



## ДРУИДУ – ДРУИДОВО

В lizzard Entertainment разродилась очередной порцией информации о населении World of Warcraft, которая, как известно, будет не чем иным, как многопользовательской онлайновой ролевой игрой во вселенной Warcraft. Отныне желающие смо-

гут узнать все, что пожелали раскрыть разработчики, о таких деятелях, как hunter, warlock и druid. Среди прочего упоминается, что охотники могут высаживать и приручать диких животных, друиды превращаться в зверей, а ворлаки – колдовать. ■



## КОРОТКО

► **TAKE-TWO INTERACTIVE** официально подтвердила, что осенью на прилавках появятся версии Mafia для PlayStation 2 и Xbox.



► **АВТОР THE SIMS** и Sim City Уилл Райт подписал контракт с компанией Fox на производство телешоу. Райт в последние годы много экспериментирует с телевизионными развлечениями на собственной студии Stupid Fun Club, что в городе Беркли, штат Калифорния, и в прошлом году даже сделал несколько пробных серий комедийного шоу M.Y. Robot вместе со сценаристом The Simpsons и Futurama Лью Мортоном.

► **ACCLAIM ENTERTAINMENT** продала часть активов частным инвесторам, выручив за них \$13 млн. Которые планирует вложить в разработку новых проектов.



## ИЗ ГЕНЕРАЛОВ В ИМПЕРАТОРЫ

Группа независимых разработчиков во главе с Бриттоном Роше из Amped Labs трудится на онлайновым ролевым шутером от первого лица, скромно озаглавленным *Rise of Power*. Сюжетная линия сводится к мощным разборкам между полицией и неким «подпольем», происходящим в далеком 2056 году. Цель игрока – стать императором, выиграв таким образом игру. Чтобы занять

tron, необходимо достичь звания генерала, повести свою армию на остальных генералов и, завалив конкурентов, прибрать к рукам мировое господство. Также можно будет переходить с одной стороны на другую, класть деньги на банковский счет и тратить их на вооружение. Правда, когда именно все это можно будет делать, широкой общественности пока неизвестно. ■

## ДВА СИКВЕЛА ЛУЧШЕ, ЧЕМ ОДИН?

Грядут аж целых два продолжения *Divine Divinity*, и обеими занимается бельгийская контора Larian Studios. Первое – не более чем follow-up, тогда как второе – полноценный сиквел. *Divinity 2* выйдет «когда-то в 2004 году», а вот *Riftrunner* (то есть то самое свободное продолже-

ние на движке *DD*) имеет все шансы увидеть свет уже в конце этого года. Ключевые изменения, которые заметят игроки по выходу игры, – новая система неограниченного развития персонажа, генератор случайных квестов, трехмерная анимация персонажей и боевая система. ■



**ПЛАНЕТА ГОНЩИКОВ**

AIR-RUSH

Interactive Vision RenderWare

**pc cdrom**

В странном мире, на планете Аэрос, жив народ, не особенно отличающийся от нас... Жители планеты умночили собственный мир, пока технический прогресс не даровал им чудо антигравитации. И нет бы использовать открытие во благо! Но не такое был нрав у обитателей Аэроса, агрессоров на собственной планете – они созидали антигравитационные машины и устроили нескончаемые всепланетные гонки на выживание!

Множество огромных трасс  
Пять уникальных антигравитационных автомобилей  
Футуристический дизайн вселенной и техники  
Потрясающая физика, делающая возможным на трассе почти все!  
Несколько видов зубодробительно го оружия для защиты дороги.  
Пять еще более неподражаемых пилотов

[www.akella.com](http://www.akella.com)

© 2003 "Акелла", © 2003 "Interactive Vision", © 2003 "RenderWare".  
Все права защищены. Невероятное копирование преследуется  
игры с дистанцией мин. 10000 рублей  
и более продажа: (095) 363-48-14 техподдержка - support@akella.com  
представитель на Украине - "Мультигейм" [www.multigame.com.ua](http://www.multigame.com.ua)

Акелла

GOLD EDITION

# КОСМОФЛОТ

BATTLECRUISER MILLENNIUM



pc cdrom

Проект «КосмоФлот» - продолжение лучшего космического симулятора прошлых лет. Теперь перед вами новая игра. Отправьтесь в странствия по галактикам, займитесь перевозкой грузов, зарабатывайте деньги, изучайте инопланетные артефакты, улучшайте свой корабль, освоите планеты и, конечно же, смело встречайте врага в просторах космоса...



- ▷ Новый графический движок - красавица трехмерная графика!
- ▷ Возможность отдавать приказы каждому отдельно взятому члену экипажа, который в свою очередь получает опыт и повышает свои умения.
- ▷ Надреко летать? Попробуйте себя в шкуре пехотинца, как в настоящем 3D шутере, отправившись участвовать в штурме вражеской планеты!



[www.3000ad.com](http://www.3000ad.com)

© 2003 "Акелла"  
Все права защищены. Нелегальное копирование проследуется  
штрафом (095363-4614) на поддержку - support@akella.com  
представитель на Украине - "Мультигейм" [www.multigame.com.ua](http://www.multigame.com.ua)



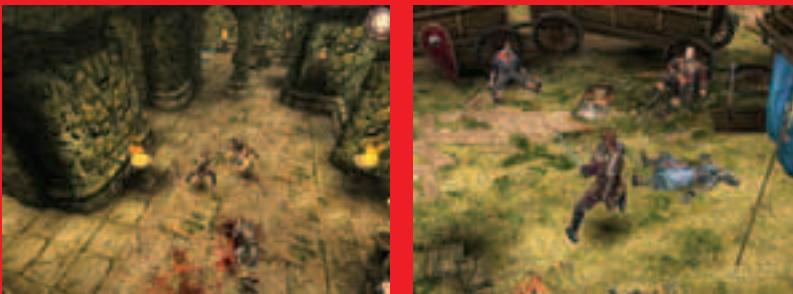
## ГРОБ ДЛЯ GBA SP

17 июля в Японии выйдет специальный набор, посвященный одной из самых ожидаемых игр для Game Boy Advance - Boktai от Хидео Кодзимы (Hideo Kojima). Комплект из Game Boy Advance SP красного и черного цветов и, собственно, самой игры будет упакован в изящный миниатюрный «вампирский» гробик. По всей вероятности, те, кто заказал Boktai заранее, получит свою версию игры именно в такой упаковке - но без GBA SP, естественно. Выход Boktai: The Sun Is in Your Hand на Западе запланирован на сентябрь. ■



## «ВЕДЬМАК» СТАНОВИТСЯ ИГРОЙ

Поляки из CD Projekt Red Studio продемонстрировали миру первую информацию о фэнтезийной ролевой игре The Witcher, создаваемой по мотивам, естественно, произведений Анджея Сапковского («Ведьмак»). Из подробностей относительно геймплея известно лишь то, что игрок сможет контролировать лишь одного персонажа (к которому, тем не менее, смогут время от времени присоединяться союзники), и то, что разработчики планируют включить в игру многопользовательский режим cooperative. ■



## ИГРЫ И НАСИЛИЕ, ЧАСТЬ ОЧЕРЕДНАЯ

Interactive Digital Software Association оформила иск, ставящий под вопрос конституционность недавно принятого закона, запрещающего продажу несовершеннолетним игр, содержащих направленное против представителей закона насилие. «Затрагивает ли этот закон полицейских в штатском, затрагивает ли он коррумпированных полицейских, затрагивает ли он агентов Гестапо или полицейских будущего, зат-

рагивает ли он полицейские машины, переворачивающиеся, когда игроки бросают в них бананы?», - спрашивает авторов закона президент IDSA Дуглас Лоуэнстайн, тут же оговариваясь, что организация не против ограничения несовершеннолетних от взрослых игр, но нарушению конституционных прав разработчиков, издателей и распространителей игр они будут противостоять до последнего. ■

## ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

## PLAYSTATION 2

## ► НАЗВАНИЕ

1 Primal (русская версия) (PS2, Pal)	45
2 Grand Theft Auto: Vice City (PS2, Pal)	22
3 Gran Turismo 3 A-Spec (PS2, Pal) Platinum	18
4 Final Fantasy X (PS2, Pal) Platinum	15
5 Lord of the Rings: Two Towers (PS2, Pal)	12
6 Need for Speed Hot Pursuit 2 (PS2, Pal)	11
7 Mortal Combat: Deadly Alliance (PS2, Pal)	11
8 Medal of Honor: Frontline (PS2, Pal)	11
9 Grand Theft Auto 3 (PS2, Pal) Platinum	10.5
10 Rayman 3: Hoodlum Havoc (PS2 Pal.)	10

## PC (BOX)

## ► НАЗВАНИЕ

1 Sims: Super Star	53
2 Sims Deluxe Edition	23
3 Warcraft 3: Reign of Chaos.	18
4 Никто не живет вечно 2: С.Т.Р.А.Х. возвращается	15
5 Sim's: Unleashed	14
6 Empire Earth	12
7 Гарри Поттер и Тайная комната	12
8 Властелин Колец: Братство Кольца.	11
9 C&C: Generals	10
10 Diablo 2 Expansion Set: Lord of Destruction	10

## PC (JEWEL)

## ► НАЗВАНИЕ

1 Мафия	27
2 Raven Shield	13
3 Postal 2	13
4 Rayman 3	12.5
5 Солдаты анархии	12
6 Солдат удачи 2	10.5
7 X-Plane 6.0	10
8 Arx Fatalis. Последний бастион	10
9 Delta Force. Операция Черный ястреб	10
10 Cold Zero. Финальный отсчет	10

## КОММЕНТАРИЙ



Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

## УСПОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

## ВЫБОР РЕДАКЦИИ

- 1 И 1.5 – БЕГИТЕ КАК ОЧУМЫ!
- 2 И 2.5 – МЫ ВАС ПРЕДУПРЕЖДАПИ.
- 3 И 3.5 – НА ВАШ СТРАХ И РИСК.
- 4 И 4.5 – НИЖЕ СРЕДНЕГО.
- 5 И 5.5 – НА ПОПНОЕ БЕЗРЫБЬЕ.
- 6 И 6.5 – НЕПОХО, НО НЕ БОЛЕЕ.
- 7 И 7.5 – ХОРОШО, НО МОЖНО И ПУЧШЕ. (СЕРЕБРО)
- 8 И 8.5 – ОТЛИЧНО, БЛИЗКО К ИДЕАЛУ. (ЗОЛОТО)
- 9 И 9.5 – ШЕДЕВР, ПОЧТИ СОВЕРШЕНСТВО. (ПЛАТИНА)
- 10 – ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ!

THE OMEGA STONE  
RIDDLE OF THE SPHINX II

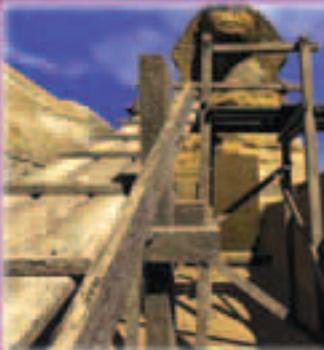
ВТОРАЯ ЗАГАДКА СФИНКСА

## ПОРТАЛ ВРЕМЕН



## pc cdrom

Археолог Джайл Джофферс вновь вынужден спасать человечество. Ведь автор древнего манускрипта пророчит либо мировой цивилизации, которая наступит... уже через несколько дней! Пройдя через все руины древних цивилизаций, от Стоунхенгда до Острова Пасхи, от Атлантиды до сектантских комнат, расположенных внутри статуи Сфинкса, и от древних городов Майя до таинственного Бермудского Треугольника, вы в итоге обретёте таинственный Священный Камень.



Приключенческая игра нового поколения

Все "Чудеса Света" воссозданы с невероятной точностью

Потрясающий скрип, сочетающий детективную линию с достоверной исторической и археологической информацией

Более 50 часов увлекательного игрового процесса, полного хитроумныхловушек и нетривиальных задач

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

www.akella.com

© 2003 "Akella"  
© 2003 "DreamCatcher"

Все права защищены. Несогласованное копирование преследуется  
законом. Порядок доставки - [www.cdgame.ru](http://www.cdgame.ru)  
представитель на Украине - "Мультигейт" [www.multigate.com.ua](http://www.multigate.com.ua)



# НОВОСТИ

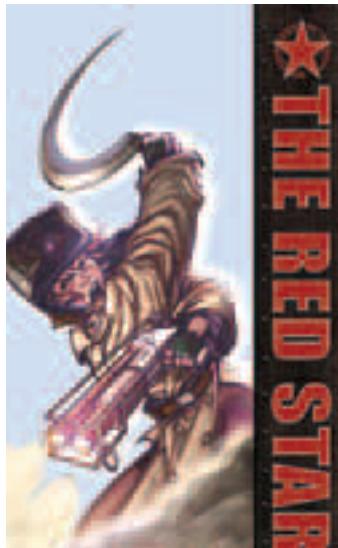
АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

## РЕСПУБЛИКИ КРАСНОЙ ЗВЕЗДЫ

Компания Acclaim Entertainment приобрела права на разработку игр по мотивам комиксов The Red Star. Подробности, касающиеся проектов, пока скрываются, зато широко известен факт, что в комиксах имеется некая империя The

United Republics of the Red Star (URRS), уничтожившая миллионы собственных жителей во имя божества по приказу колдуна по имени Imbohl, что сильно напоминает о том, что представляла собой в прошлом веке одна шестая часть

суши. Эстетика комиксов под стать – а реализация вообще на заоблачном уровне. Предмет культа, между прочим. Игра ориентировано выйдет в следующем году и не знаем как вы, а редакция «Страны Игр» ждет ее с нескрываемым нетерпением. ■



## ФИЛЬМ *DEVIL MAY CRY* МЫ УВИДИМ НЕСКОРО

Сарком и кинокомпания Gaga Communications сообщили о том, что съемки фильма по мотивам Devil May Cry начнутся в 2005 году. Ориентировочный бюджет – \$40 млн. Ни директор, ни актеры пока не утверждены. Обе компании надеются на то, что стилистически лента будет выдержана в том же ключе, что и первоисточник. То есть никаких плясок, вроде памятного Street Fighter, вероятно, все же не будет.

Но Gaga Communications не останавливается на одном только Devil May Cry. Эта же компания займется и проектом по мотивам Onimusha. Кроме того, получена и лицензия на производство фильма, основанного на серии Tekken. ■



## МЕТАЛЛИЧЕСКИЕ ГОНКИ

Vivendi Universal Games подписала многолетний контракт с группой Metallica, по которому именно эта компания получает права на разработку, выпуск и распространение многоплатформенной игры с эксклюзивным кон-

тентом от Metallica. Он будет включать в себя голоса, музыку, одну эксклюзивную песню и даже такую вещь, как вдохновение. Пока бэзывянная игра назначена к выходу на 2005 год, игроку в ней будут доступны полностью настраиваемые транспортные средства, за

рулем которых он будет сражаться с вооруженными и опасными оппонентами на многочисленных уровнях. Все прочее (в том числе и название фирмы-разработчика) держится в строгом секрете. ■

## КОРОТКО

► **ARTISAN PICTURES** получила права на дистрибуцию в Северной Америке фильмов House of the Dead и Alone in the Dark. Первый выйдет на экраны осенью. Съемки второго запланированы на июль.

► **В ПРЕССЕ ЦИРКУЛИРУЮТ** слухи, что в ближайшее время Microsoft планирует продвигать Xbox еще более агрессивно. И, возможно, вскоре последует очередное снижение цен на приставку – несмотря даже на то, что во время E3 консоль в очередной раз подешевела.

► **ДЭВИД ДЖОНС**, известный как автор Grand Theft Auto и Lemmings, работает сейчас над двумя новыми проектами для студии Real Time Worlds. По поводу того, что же эти проекты будут собой представлять, мистер Джонс отвечает лишь, что «фэнзы GTA и гоночных игр следующего поколения не будут разочарованы».

► **КЛОН AGE OF EMPIRES** под названием No Man's Land от CDV Entertainment и Related Designs появится в продаже в августе.



## ХИТ-ПАРАД

### PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

- ИГРА
- 1 The Sims: Superstar
- 2 Championship Manager 4
- 3 The Sims
- 4 Grand Theft Auto: Vice City
- 5 Rise of Nations
- 6 The Sims: Unleashed
- 7 Enter the Matrix
- 8 Freelancer
- 9 Command & Conquer: Generals
- 10 Blitzkrieg

- ИЗДАТЕЛЬ
- Electronic Arts
- Eidos
- Electronic Arts
- Take-Two
- Microsoft
- Electronic Arts
- Atari
- Microsoft
- Electronic Arts
- CDV

### PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

- ИГРА
- 1 Enter the Matrix
- 2 Def Jam Vendetta
- 3 Return To Castle Wolfenstein
- 4 Grand Theft Auto: Vice City
- 5 Midnight Club II
- 6 Tom Clancy's Splinter Cell
- 7 The Getaway
- 8 Dancing Stage Megamix
- 9 Silent Hill 3
- 10 The Sims

- ИЗДАТЕЛЬ
- Atari
- Electronic Arts
- Activision
- Take-Two
- Take-Two
- Ubi Soft
- SCEE
- Konami
- Konami
- Electronic Arts

### GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

- ИГРА
- 1 The Legend of Zelda: The Wind Waker
- 2 Enter the Matrix
- 3 Tom Clancy's Splinter Cell
- 4 Sonic Mega Collection
- 5 Def Jam Vendetta
- 6 Super Smash Bros: Melee
- 7 Burnout 2: Point of Impact
- 8 Resident Evil 2
- 9 Metroid Prime
- 10 Super Mario Sunshine

- ИЗДАТЕЛЬ
- Nintendo
- Atari
- Ubi Soft
- Sega
- Electronic Arts
- Nintendo
- Acclaim
- Capcom
- Nintendo
- Nintendo

### XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

- ИГРА
- 1 Enter the Matrix
- 2 Return to Castle Wolfenstein
- 3 Moto GP: Ultimate Racing Technology 2
- 4 Burnout 2: Point of Impact
- 5 Project Gotham Racing
- 6 Halo: Combat Evolved
- 7 Red Faction II
- 8 Tom Clancy's Ghost Recon
- 9 Tom Clancy's Splinter Cell
- 10 Yager

- ИЗДАТЕЛЬ
- Atari
- Activision
- THQ
- Acclaim
- Microsoft
- Microsoft
- THQ
- Red Storm
- Ubi Soft
- THQ

### ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

► ИГРА	► ИЗДАТЕЛЬ	► ПЛАТФОРМА
1 Let's Make the J. League	Sega	PS2
2 Pro Soccer Club 3	Spike	PS2
3 Fire Pro Wrestling Z	Pokemon	GC
4 Pokemon Box Ruby & Sapphire	Nintendo	GBA
5 Tottoko Hamtarō 4	Sega	PS2
6 Virtual On Marz	Nintendo	GBA
7 Made in Wario	Sega	PS2
8 Fire Emblem: Blazing Sword	Nintendo	GBA
9 Naruto	Tomy	GBA
10 Pokemon Sapphire	Pokemon	GBA
Dragon Quest Monsters: Caravan Heart	Square Enix	GBA

### КОММЕНТАРИИ

В хит-парадах Великобритании по-прежнему правит Enter the Matrix. И хоть позиции мегахита немного поколеблены в случаях с PC и GameCube, игра все так же собирает внушительную кассу. На PlayStation 2 проект Shiny так вообще продержался на верхушке четыре недели подряд.

# Starsky & Hutch

ПОЛИЦЕЙСКАЯ  
ЛЕГЕНДА



### pc cdrom

Готовы ли вы сорвавшись с места и попытаться за преступниками в огромном Ford'e "Torino"? А взявшись в перестрелку на огромных скоростях прямо в центре мегаполиса? Тогда добро пожаловать в игру, воссоздающую атмосферу знаменитого телесериала 70-х годов "Starsky & Hutch". Игру, где преступники считают дурным тоном сдаваться, не разбив хотя бы пару десятков машин законопослушных граждан...



Уникальный геймплей: стреляйте, не выходя из машины - прямо из окна вашего Ford'a "Torino"!

18 эпизодов, основанных на скончавшейся линии легендарного сериала 70-х годов "Starsky & Hutch".

Сотни машин, в потоке которых вам предстоит лавировать в погоне за преступниками!

© 2003 "Акелла"

© 2003 "Mind Eye Productions"

Все права защищены. Несанкционированное копирование преследуется

игры с доставкой! [www.cdgames.net](http://www.cdgames.net)

и доставкой: (095) 363-46-54. Техподдержка: [support@akella.com](mailto:support@akella.com)

Представитель на Украине - "Мультигейм": [www.multigame.com.ua](http://www.multigame.com.ua)



# НОВОСТИ

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

## ГРАФИК ЕВРОПЕЙСКИХ РЕЛИЗОВ [С 1 ПО 15 ИЮЛЯ 2003 ГОДА]

PC	PLAYSTATION 2
4 HEATH: THE UNCHOSEN PATH	4 EYE TOY
4 WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE	4 SX SUPERSTAR
4 CHARIOTS OF WAR	4 SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL
4 HORNBYS VIRTUAL RAILWAY II	4 SPEED KINGS
	11 RACING SIMULATION 3
	11 RESIDENT EVIL DEAD AIM
GAMECUBE	XBOX
4 SPEED KINGS	4 SX SUPERSTAR
4 SX SUPERSTAR	11 ROBOCOP
4 HUNTER - THE RECKONING	
11 TOP ANGLER	
11 PIGLET'S BIG GAME	

## ГРАФИК АМЕРИКАНСКИХ РЕЛИЗОВ [С 1 ПО 15 ИЮЛЯ 2003 ГОДА]

PC	GAMECUBE	PLAYSTATION 2
1 COMMANDER'S COLLECTION	15 DINOTOPIA: THE SUNSTONE ODYSSEY	
1 WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE	15 TENNIS MASTERS SERIES	
4 DELTA OPS: ARMY SPECIAL FORCES	15 RENT A HERO NO. 1	
7 TITANS OF STEEL: WARRING SUNS	15 STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	
7 RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE	15 BARBARIAN	
7 PARADISE CRACKED		
7 OPERATION BARBAROSSA: IL-2 CAMPAIGN PACK	8 CHARLIE'S ANGLES	
7 KORSUN POCKET	14 FREESTYLE METAL X	
7 SQUAD ASSAULT: WEST FRONT	15 AQUAMAN: BATTLE FOR ATLANTIS	
8 NEXAGON: DEATHMATCH	15 DINOTOPIA: THE SUNSTONE ODYSSEY	
14 STRONGHOLD WARCHEST		
14 AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC	1 SMASH CARS	
14 PIRATES OF THE CARIBBEAN	1 APE ESCAPE 2	
15 CHROME	8 SILENT LINE: ARMORED CORE	
XBOX	9 K-1 WORLD GRAND PRIX	
8 OUTLAW VOLLEYBALL	12 DISGAEA: HOUR OF DARKNESS	
15 AQUAMAN: BATTLE FOR ATLANTIS	15 CHARLIE'S ANGELS	
	15 NCAA FOOTBALL 2004	

## КОРОТКО

► **ОПРЕДЕЛИСЯ ИЗДАТЕЛЬ** пошаговой стратегии Massive Assault на территории Западной Европы, и им стала компания GMX Media.



► **BLACK HAWK DOWN**: Team Sabre – название очередного add-on'a для Delta Force, действие которого будет происходить в Сомали, Колумбии и Иране. Главным новшеством много-пользовательской части станет в первую очередь возросшая роль управляемых транспортных средств, среди которых есть такие вещи, как вертолет, скоростная лодка Zodiac, транс-

портное судно на воздушной подушке LCAC, а также трехместное багги.

► **ПРОДОЛЖАЕТСЯ БОРЬБА** за честную игру на Battle.Net – 112.000 аккаунтов Diablo II были закрыты за читерство, причем если хозяева закрытых аккаунтов продолжат нечестную игру, то будут забанены их cd-keys, что означает для их обладателей невозможность дальнейших развлечений на Battle.Net.

► **EPIC GAMES**, Digital Extremes, nVidia и Atari объявили конкурс на лучшую модификацию для Unreal Tournament 2003 с призовым фондом в один миллион долларов, четыреста тысяч из которых составят главный приз. Завершится конкурс весной следующего года.

► **СТАЛ ИЗВЕСТЕН** европейский издатель EverQuest II и Lords of EverQuest – это компания Ubi Soft, в комплиментах которой по такому случаю рассыпалось руководство Sony Online Entertainment.

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU)

FLASHBACK

1  
ГОД  
НАЗАД



3  
ГОДА  
НАЗАД



5  
ЛЕТ  
НАЗАД



О тчет о E3 в #13(118) принял достаточно своеобразную форму. Во много благодаря Михаилу Новикову, открывшему «выставочный» блок абсолютно нетипичной и весьма любопытной «пьесой» о жизни журналистов, разработчиков и геймеров, волею судеб попавших на сие мероприятие. Дальнейшее развитие материала (в создании которого поучаствовала уйма авторов), впрочем, было вполне традиционным. Куча мини-превью с выставки. Но вот их количество просто завораживало! В общей сложности порядка семидесяти материалов. Коротко, но ясно. К тому же с перспективой на грядущий год.

Помимо феерического интро к E3, Михаил Новиков выделился и эксклюзивнейшим репортажем из недр Epic Games – создателей Unreal. Именно Unreal в итоге и попал на обложку, а материал, естественно, моментально получил статус Cover Story. ■

Я, честно говоря, уже вымотался писать во Flashback о всевозможных отчетах о E3 разного года разлива. А между тем #13(70) очередной такой материал присутствует. Что вполне естественно – начало лета всегда изобилует всевозможными подведениями итогов выставки и рассмотрения находящихся в разработке проектов. Читатели обычно довольны, журналистам писать об этом всем интересно, а вспоминать об этом в рамках раздела Flashback, как оказалось, не очень. Так что сразу переключимся на другой мощный материал, фигурирующий в рассматриваемом номере. Это, не поверите, традиционный (можно сказать – ежегодный) Levelord-special. Но на сей раз кардинальным образом отличающийся от всех остальных, публиковавшихся на страницах нашего журнала. Маэстро преимущественно говорит о такой вещи, как вдохновение. И об этом стоит почитать. ■

Е 3-секция в #7(26) – как, впрочем, и вообще любой материал в номере пятнадцатилетней давности – способна вызывать ностальгическую слезу у любого геймера со стажем. Вы только вчитайтесь в эти названия: Legend of Zelda: Ocarina of Time, Ultima Ascension, Perfect Dark, Alpha Centauri, C&C: Tiberian Sun, Dungeon Keeper 2, Heroes of Might & Magic III... Неслабая шутка притаилась в и разделе «Обзор». Под нож Димы Эстрина попал наконец-то соизволивший выйти Unreal (в то время еще было принято шутить по поводу названия проекта, проецируя его на постоянно сдвигавшиеся сроки выхода). Долгострой на деле оказался одним из сильнейших FPS на свете (Daikatana, к сожалению, при невероятных сроках разработки таким похвастаться не смогла) и получил восторженные отклики публики и пишущей братии. Девять баллов заслуженному хиту! ■

SAMSUNG

# Системная интеграция

Компьютеры и серверы X-Ring  
с супертонкими мониторами

**SyncMaster 172T и 192T,**

обеспечивающими исключительное  
качество изображения

X-RING



Мы предлагаем нашим клиентам  
только самое лучшее

[www.x-ring.ru](http://www.x-ring.ru) [www.x-net.ru](http://www.x-net.ru)

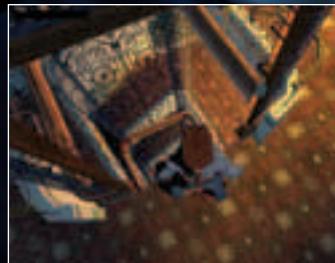
# TOMB THE ANGEL OF DARKNESS



► Противник тысячу раз подумает, прежде чем выстрелить. Обаяние Лары убивает.



► Преодолеть лазерную ловушку в Лувре оказывается не так просто.



# RAIDER.



АНДРОНИК НОРЕНКО

[spoiler@gameland.ru](mailto:spoiler@gameland.ru)

**T**omb Raider – узнаваемая и, главное, успешная торговая марка. Дебют английской леди на игровом подиуме состоялся в далеском 1996 году. Бесстрашная расхитительница гробниц мгновенно очаровала владельцев популярных в то время игровых систем, и дальнейшей судьбе героини можно только позавидовать. Прошло уже семь лет, а Лара неплохо сохранилась и продолжает набирать популярность. Получив статус секс-символа, виртуальная дева не раз попадала на обложки модных журналов, а с недавних пор отметилась в киноиндустрии и собирается там задержаться. Звезда мисс Крофт сияет все ярче, только вот на родном поприще, в области видеоигр, прирожденная искательница приключений давно сдала позиции.

#### ► NEXT GENERATION

Отцы из Core Design крепко призумались и приняли единственно верное решение – отказаться от самоповторения и самоцитирования. Застой протяжением в пять лет сильно сказался на репутации Лары, и требовалось что-то кардинально новое, что могло бы вдохнуть жизнь в разлагающуюся серию. Подзаголовок, кстати, выбран совсем не случайно. Next Generation – именно таким было рабочее название новой части, означавшее уход от старых традиций и избавление от пережитков прошлого.

Прежде всего Лара сменила имидж. Поклонники должны помнить, как создатели заживо похоронили героиню в храме Гора в The Last Revelation, и последующая часть под названием Chronicles стала примером неудачного постмортема. Происшествие в гробнице заставило чудом выжившую авантюристку окинуть взглядом прожитые годы и переосмыслить их.

Создатели заявляют, что к такому шагу их подтолкнула стремительно развивающаяся индустрия. На протяжении двух с половиной лет проводились исследования рынка, которые только подтвердили расту-

щую потребность в по-настоящему свежих идеях. Только каких? Отправить Лару на Луну? Поклонники желали видеть в силуэте не только предмет восхищения и подражания, но и персонажа с ярко выписаными чертами, сильными характером. Именно так появилась мистическая история с древним культом, которая нашла свое отражение в Angel of Darkness. Обратите внимание на символичность названия – проглядывается извечное противостояние Света и Тьмы, Добра и Зла, причем не исключено, что борьба идет внутри героини. Ангел тьмы, просто гениально. Необходимо заметить, темные тона Ларе к лицу.

#### ► В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

В свете последних событий мисс Крофт отправляется в Париж к своему учителю Вернеру фон Крою, и по приезду находит уже безжизненное тело духовного наставника. Местные власти подозревают в убийстве героиню – вот, что значит оказаться в нужное время в нужном месте. Лара должна выяснить обстоятельства произошедшей трагедии, и при этом не попасться в руки французских блюстителей порядка. Расследование наталкивает ее на тематику оккультных тайн и страшных ритуалов – сюжет, стоит заметить, стал намного мрачнее.

Как признаются создатели, Angel of Darkness – лишь первая глава из десяти написанных, и стоящие в очереди проекты должны осветить остальные хроники. Идей у разработчиков не занимать, так что конвейер не даст сбоя, по крайней мере, в ближайшем будущем.

#### ► ПРАВЕДНЫМ ПУТЕМ

Angel of Darkness – во всех отношениях эксперимент, и достаточно смелый. Три проекта в одном. Или, ежели желаете, игра, поделенная на три отличные друг от друга эпизода – каждый с определенной механикой геймплея. Начало игры призвано стать откровением. Впервые в истории серии делается сильное смещение в сторону stealth-тактики, что, в принципе, обусловлено завязкой. Удирая от разъяренных псов, Лара теряет на



## ОДНОЙ НОГОЙ В КИНОИНДУСТРИИ

Премьера Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life запланирована на 25 июля 2003 года. Героине в исполнении Анжелины Джоули предстоит противостоять главе китайского синдиката и побывать в ряде экзотических локаций. Действие разворачивается вокруг знаменитого ящика Пандоры, который, оказавшись в плохих руках, может привести к катастрофе. Подробнее о фильме можно узнать на официальном сайте, расположеннем по адресу <http://www.tomraider-movie.com/>.



Если Лара предстает неисправимой интеллектуалкой, Кертис больше полагается на силу. Плотнее познакомиться с новым персонажем предстоит в последних эпизодах игры, которые как раз сконцентрированы на экшне.

## NEXT GENERATION – РАБОЧЕЕ НАЗВАНИЕ НОВОЙ ЧАСТИ, ОЗНАЧАВШЕЕ УХОД ОТ СТАРЫХ ТРАДИЦИЙ И ИЗБАВЛЕНИЕ ОТ ПЕРЕЖИТКОВ ПРОШЛОГО.

узких улочках Парижа свой безразмерный рюкзачок. Что любопытно, вначале на бесшумное прохождение делался куда больший упор, чем сейчас. Просто со временем создатели пересмотрели концепцию и сбалансировали игровой процесс. Собственно, удерживая [L2], вы можете подкрадываться к противникам и выводить их из строя. В этом же эпизоде привнесен ролевой элемент – вам предстоит много общаться, и ваши слова и поступки во многом определяют дальнейшее развитие событий.

После следует «золотая середина», проходящая в катакомбах Парижа и проповедующая как раз классический подход к геймплею. Именно в таких окружениях и при таких обстоятельствах все при выкли видеть Лару. Акцент ставится на использование новых движений, число которых возросло до 150. За полтора месяца прилежной работы аниматоров Лара, к примеру, научилась взбираться по каменным выступам на стене, словно заядлая альпинистка. Создатели собираются всячески поощрять тех, кто не гнушается тщательно исследовать локации. Как выяснилось, можно шустро пробежать игру и увидеть лишь 60%. Только к чему спешка? Приятные бонусы уве-

личат силу, скорость и ряд прочих атрибутов. Вы не ослышались – использование различных power-upов стало неотъемлемой составляющей геймплея. Так, Лара больше не может вечно висеть на руках, и с повышением выносливости увеличивается время, которое отводится на выполнение акробатических этюдов. Заключительная часть проходит в Праге, где остается место лишь для бездумного экшна. Появляется новый играбельный персонаж Кертис Трент, который привык сначала стрелять, а потом спрашивать. Герой предстает воплощением грубой силы, правда, на управлении это никоим образом не оказывается. При первой встрече, кстати, между персонажами пробегает искра взаимной симпатии, дающая намек на развитие отношений в дальнейшем. Согласитесь, именно сексуальных мотивов всегда не доставало образу Лары.

### ➤ С ШИРОКОГО ЭКРАНА

В целом игра стала больше походить на интерактивный фильм. События протекают плавно и размежено, и если вы оказываетесь вблизи нужного объекта, самовольная мисс Крофт взаимодействует с ним без вашего разрешения. Создатели постарались упрос-



## ДОСЬЕ

### Имя:

Лара Крофт

### Национальность:

англичанка

### Дата рождения:

14 февраля

### Место рождения:

Уимблдон, Суррей

### Образование:

- Частное обучение (3-11)
- Уимблдонский колледж для девочек (11-16)
- Гордонстонская школа-интернат (16-18)
- Швейцарский пансионат благородных девиц (18-21)

### Семейное положение:

не замужем

### Группа крови:

IV

### Рост:

175 см

### Вес:

55 кг

### Цвет волос:

бронетка

### Цвет глаз:

карие

### Особые приметы:

пара пистолетов



► Оранжерея - один из тех уровней, которые, прежде всего, впечатляют дизайнерскими находками. Убедиться в этом скоро предстоит и нам.



► Следует ответственно подходить к разговорам с NPC, так как в зависимости от ответов определяется отношение к Ларе.

тить управление, что, по сути, невероятно сложно. Все-таки серия установила определенные стандарты для трехмерных бродилок от третьего лица. Камера же чаще подбирает статичные углы обзора на манер Resident Evil, стараясь работать на кинематографичность происходящего.

Нас ожидает, безусловно, самая красивая игра во всей серии. Детализированные окружения вкупе с новомодными эффектами создают нужную атмосферу, а вместе с ней – эффект присутствия. В Париже больше всего впечатляет Лувр, воссозданный со всеми грациозными арками, впечатляющими витражами и величественными картинами. Не менее интересно выглядит оранжерея, ставшая приютом для ядовитых растений. Сама Лара заметно похорошела. Определенно сказалось увеличение числа полигонов с 500 до 5000. Также стоит отметить реалистичную анимацию. Девушка расплывается в улыбке от удачной шутки и сдвигает брови, когда злится. Боже, как же она прекрасна в такие моменты!

В гардеробе героини, к счастью, нашлось место для стандартных шортиков хаки и топика, а в Париже Лара прибывает в модном джинсовом прикиде. Приятно смотреть, как она держит у лица пистолет обеими руками. Джеймс Бонд в юбке. Прошу простить мне небольшое лирическое отступление, но просто не удержусь. Надеюсь, вы знаете, что это совершенно ошибочно – держать оружие таким глупым образом, в стиле ангелов Чарли? В действительности пистолет носят дулом вниз. Посмотрите на правильного в этом отношении Снейка. Но мы же просим такие небрежности Ларе?

#### ► БОЛЬШИЕ НАДЕЖДЫ, ВЫСОКИЕ ОЖИДАНИЯ

Игра выходит одновременно на PC и PlayStation 2, и обе версии схожи в плане содержания на 99%. Просто у каждой платформы существуют свои преимущества. Не сложно догадаться, что консольная вариация отличается удобным управлением, а на PC позволяет выставлять высокое разрешение.

#### ПОДАРКИ К РЕЛИЗУ

На официальном сайте игры можно отыскать кучу любопытных бонусов: набор обоев и иконок для рабочего стола, электронные календари на 2003 год, скринсейвер, отличные скины для Winamp и Windows Media Player и ряд других рулеззов. Ищите все добро на нашем CD-приложении. Кроме того, всем фанатам TR рекомендую заглянуть в раздел Trivia Quiz – проверьте свои знания. Насколько хорошо вы знакомы с Ларой? К сведению, мой результат – 10/10. Итак, как называется секретный уровень, которым вас награждают за нахождение всех секретов в Tomb Raider III? Не вижу леса рук...



Что же получится в результате? Core Design сильно рисуют, экспериментируя с образом Лары, но альтернативы попросту нет. То, что было показано на E3 в мае этого года, сильного впечатления на публику не произвело. После знакомства с игрой оставалось много непостижимых деталей. Прежде чем открыть любую дверь, Лара должна по непонятной причине спрятать оружие в свой рюкзачок. На одном из первых уровней героиня долгое время ищет противогазную маску, хотя могла бы снять ее с первого попавшегося противника. Брезгливая аристократка?

Сумела ли игра преобразиться за месяц до релиза? Научились ли в Core Design чему-нибудь на собственных ошибках? Читайте подробный разбор в следующем номере «СИ». На данный момент ясно лишь одно: Angel of Darkness – новая ступень развития серии, но отнюдь не революция. И заметьте важный момент – теперь Лара готовится к встрече с вами, а не наоборот. Благодарю за внимание. ■

# ТОМБ РЕЙДЕР. СДУВАЯ ПЫЛЬ

Когда вы будете читать эти строки, полки магазинов прогнутся под весом коробок с Tomb Raider: Angel of Darkness. Отмотайте пленку на месяц назад – у нас еще начало июня, и до релиза остается чуть меньше недели. Предлагаем вам вспомнить, с чего все началось, и проследить за историей развития серии. Итак, небольшая ретроспектива в томительном ожидании возвращения мисс Крофт.



## » TOMB RAIDER (1996)

Платформа: PC, PS one, Sega Saturn

Релиз игры произвел эффект разорвавшейся бомбы. Попросту грандиозное приключение! Core Design воспользовались успешной формулой геймплея (исследование экзотических локаций + сражения с монстрами + решение головоломок), которая стала ключевой в жанре action/adventure. Помимо этого, проект хвастался великолепной для своего времени трехмерной графикой. Несколько позже для PC-версии был выпущен патч, добавивший поддержку карт 3dfx. Больше всего, правда, привлекла скромная героиня, ставшая в одночасье секс-символом. Участие Лары Крофт, по некоторым оценкам, обеспечило 60% от общего успеха игры.



## » TOMB RAIDER II (1997)

Платформа: PC, PS one

В сиквеле Лара отправляется на поиски легендарного кинжала, в котором заключена сила дракона. В механике геймплея никаких существенных изменений не произошло. На этот раз необходимо посетить целую вереницу интересных локаций: Великая Китайская Стена, затонувший корабль, нефтяная вышка. Кроме того, предлагаются поплавать на моторной лодке по каналам Венеции и прокатиться на снегоходе у подножья гор в Тибете. Графический движок был модифицирован с целью поддержки существующих трехмерных ускорителей, а Лара научилась забираться по лестницам и использовать осветительные патроны. Пожалуй, самая оригинальная и запоминающаяся часть за всю историю серии.



## » TOMB RAIDER III (1998)

Платформа: PC, PS one

В основе сюжета лежат четыре артефакта, представляющие осколки древнего метеорита. Без капли сомнения, главное разочарование во всей серии Tomb Raider. Тем не менее, в проекте насчитывалось приличное число нововведений и достоинств. К примеру, игра радовала разнообразием локаций: Индия, Лондон, тропический остров, знаменитая Area 51 в штате Невада и, наконец, Антарктика. Причем путешествовать позволялось в произвольном порядке. Игровой движок заручился поддержкой динамического освещения. Что любопытно, в Египте Лара научилась приседать и кататься на четырехколесном байке. Основной недостаток – запутанный дизайн уровней, вследствие чего прохождение превращалось в настоящее мучение.



## » TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION (1999)

Платформа: PC, PS one, DC

С выходом четвертой части создатели повернули время вспять и обратились к истокам. Это в первую очередь касается того, что тренировочные уровни переносят играющего в Камбоджу в 1984 год, и управлять необходимо несовершеннолетней Ларой. Основное действие разворачивается в наши дни в Египте, где геймплей очень близок по духу к первой части Tomb Raider. Впрочем, возвращение к классической формуле геймплея было вполне оправданным – игра проходилась на одном дыхании. Что любопытно, в Египте Лара научилась приседать и кататься на четырехколесном байке. Основной недостаток – запутанный дизайн уровней, вследствие чего прохождение превращалось в настоящее мучение.



## » TOMB RAIDER: CHRONICLES (2000)

Платформа: PC, PS one, DC

После того как Лару заживо похоронили в Храме Гора в The Last Revelation, ее лучшие друзья собрались в особняке, дабы почтить память героини. Проект изначально был представлен как последняя игра на устаревшем движке Tomb Raider. Уже тогда была анонсирована разработка The Next Generation. Воспоминания друзей не несли в себе ничего оригинального, а бездарный дизайн уровней сильно раздражал. Любопытно, что PC-издание содержало дополнительный CD с редактором карт. Как результат – все фанатские сайты сейчас кишат самопальными уровнями, среди которых, следует признать, попадаются и достойные внимания.



## » TOMB RAIDER: UNFINISHED BUSINESS (1997)

Платформа: PC

Tomb Raider Gold – любопытное переиздание, содержащее оригинальную игру и четыре дополнительных уровня. Правда, все владельцы Tomb Raider могли скачать новые карты из Интернета. Дополнение предлагает внимание фанатов два мини-эпизода. В первом Лара возвращается в Египет в поисках гробницы Гастиет, а во втором путешествует в Атлантиду, дабы уничтожить логово чужих.



## » TOMB RAIDER: THE GOLDEN MASK (1998)

Платформа: PC

Помимо оригинальной игры, переиздание Tomb Raider 2 Gold содержало пять бонусных уровней, расположившихся на дополнительном CD. Те, кто уже приобрел Tomb Raider 2, могли закачать уровни из Интернета. В эпизоде, именуемом The Golden Mask, Лара путешествует по Аляске в поисках маски Торнарску. К слову, действие первых уровней разворачивалось на заброшенной советской шахте.



## » TOMB RAIDER: THE LOST ARTIFACT (1999)

Платформа: PC

Ответвление от основного сюжета Tomb Raider 3, содержащее шесть уровней, продавалось по цене \$20 под линейкой Platinum от Eidos. Лара узнает о существовании пятого артефакта и отправляется на его поиски. Дополнение получилось на удивление успешным во многом благодаря отменно му дизайну уровней. Самые любознательные игроки могли раскрыть тайну чудовища озера Лох-Несс.



## » TOMB RAIDER: THE TIMES EXCLUSIVE LEVEL (2000)

Платформа: PC

Небольшой уровень, который предлагался всем читателям лондонской газеты The Times для бесплатной закачки. Эпизод представляет собой достаточно захватывающее приключение в традициях The Last Revelation. В начальном ролике задание Ларе, кстати, выдает главный редактор газеты. В обязательном порядке выложим на наш CD в одном из ближайших номеров – такое попросить нельзя пропускать.



## » ПОРТАТИВНЫЕ ТОМБ РЕЙДЕР (2000-2002)

Платформа: GBC, GBA

Довольно неплохой сайд-скроллер под скромным названием Tomb Raider был выпущен в 2000 году для Game Boy Color. Не менее успешным оказался и Tomb Raider: Curse of the Sword для этой же портативной системы. Правда, всем фанатам серии все же стоит порекомендовать Tomb Raider: The Prophecy для Game Boy Advance – с изометрической перспективой и геймплеем в духе классического Tomb Raider. ■



# АГАССИ:

## теннис нового поколения

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [sales@media2000.ru](mailto:sales@media2000.ru). Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [zakaz-cd@media2000.ru](mailto:zakaz-cd@media2000.ru). Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: [support@media2000.ru](mailto:support@media2000.ru).



Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", [www.odyssey.od.ua](http://www.odyssey.od.ua), e-mail: [cd-rom@odyssey.od.ua](mailto:cd-rom@odyssey.od.ua), тел.: 8-10-38048-735-16-65. Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания МСЕ, [www.mse.ee](http://www.mse.ee), e-mail: [mse@mse.ee](mailto:mse@mse.ee), тел.: 8-10-372-605-57-38. Лицензия Зл № 27-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Dreamcatcher Interactive Inc. Разработчик Aqua Pacific. Все права защищены.

# ЭВОЛЮЦИЯ ИГР

## КРАТКИЙ ИЛЛЮСТРИРОВАННЫЙ ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ СПЕЦИФИЧЕСКОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ

Все мы читаем журналы об играх. Одно из таких изданий вы прямо сейчас держите в руках. Тот факт, что специализированные издательства выпускают широкий диапазон печатной продукции для геймеров, давно уже никого не удивляет. Но всегда ли так было? Что представляли собой игровые журналы на заре становления индустрии? Какой была приставочная и компьютерная пресса десять, двадцать и даже тридцать лет назад? На все эти вопросы призван ответить данный текст – своеобразный дайджест развития зарубежной игровой журналистики. Мы не ставили целью упомянуть все без исключения игровые журналы – их перечисление заняло бы многие листы, – вместо этого мы решили рассказать об основных этапах становления отрасли. Наша с вами первая остановка придется на самое начало семидесятых годов прошлого века...

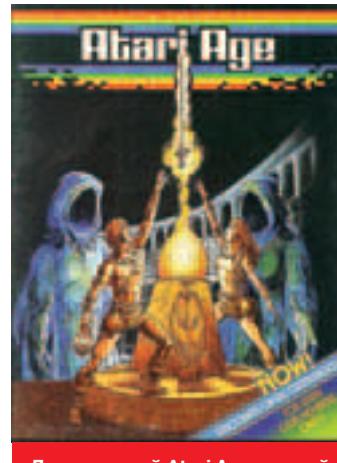
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ  
[valkorn@gameland.ru](mailto:valkorn@gameland.ru)



**1972** -й стал годом, когда коммерческие видеоигры начали завоевывать рынок. Тогда на свет появилась приставка: первой стала *Odyssey* от Magnavox, затем последовала распространявшаяся только по почте *Channel F* от Fairchild и *Astrocade* от компании Bally. Настоящий игровой бум случился чуть погодя, в 1978-м, когда вышла *Atari VCS (2600)*. Пресса не могла не отреагировать на новое введение: электронным играм начали отводить «подвалы» и заметки размером в полстранички самые разные развлекательные издания – в том числе американские *TV Guide* и *Playboy*. Потребность в



Третий номер бюллетеня Intellivision Game Club. Лето 1982 года. Музейный экспонат.



Легендарный Atari Age в своей журнальной инкарнации. Сентябрь/октябрь 1982 года.



Первый полноценный игровой журнал на планете. С ноября 1981 г. вышли сотни номеров.

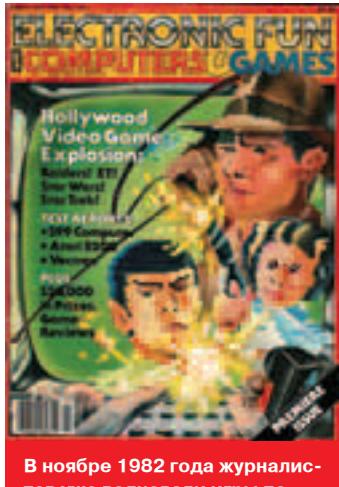
# РОВОЙ ПРЕССЫ!



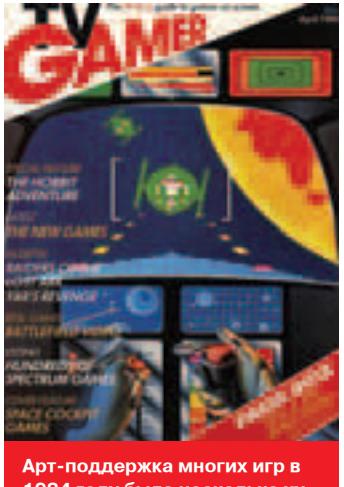
Первый игровой журнал в Соединенных Штатах. Зима 1981 г. Стоил, между прочим, \$2.95.



«За железным занавесом: игры стран Варшавского договора». Вот такие были статьи.



В ноябре 1982 года журналистов уже волновали игры по голливудским блокбастерам.



Арт-поддержка многих игр в 1984 году была несколько хуже, нежели сегодня.

специализированных игровых журналах появилась не сразу – поначалу спрос удовлетворялся каталогами продукции компаний и новостными бюллетенями, где в хвалебном ключе рассказывалось о выходящих играх. Запустив свою приставку, Atari начала печатать четырехстраничный бюллетень Atari Age; схожие «листки новостей» издавали Mattel (приставка Intellivision) и Coleco (соответственно, ColecoVision). Также в памяти потомков осталось издание под названием The Complete Book of Videogames – первая книга о видеоиграх. Вышла она в марте 1977 года и содержала информацию только о самых ранних консолях и игровых компьютерах.

## СТОЛПЫ

Первый полноценный журнал, полностью отводящий свои страницы под информацию о компьютерных и видеоиграх, – британский ежемесячник с весьма оригинальным названием Computer and Video Games, запущенный в октябре 1981 года издательством EMAP. Забегая вперед, надо сказать, что он исправно выходит и по сей день, являясь абсолютным рекордсменом долголетия среди аналогичных изданий. В отличие от вышедшего всего на две недели позже американского Electronic Games от Reese Publishing, в C&VG новостям и рецензиям на игры вначале уделялось около четверти объема, а остальное место занимали игровые программы, которые геймеры могли перепечатать и запустить на своем компьютере. Electronic Games, напротив, не публиковал игровой код и

сильнее напоминал современные журналы. Изначально EG выходил раз в квартал, но с мая 1982 года также стал радовать читателей каждый месяц. Спустя несколько лет он послужил основой для целого ряда переводных версий: немецкого Tele Match, французского Tilt!, итальянского Videogiochi и многих других – причем некоторые издавались без официального разрешения Reese Publishing. Последний номер журнала, тогда уже сменившего название на Computer Entertainment, увидел свет в августе 1985 года. Сейчас Electronic Games и ранние выпуски C&VG считаются классикой игровой прессы: коллекционеры устраивают за ними настоящую охоту не в последнюю очередь из-за размещенных там реклам, которые сами по себе представляют немалую ценность.

## ОСТРОВНЫЕ БЕСТСЕЛЛЕРЫ

С мая 1982 года Atari Age превратился из тоненького бюллетеня в полноцветный иллюстрированный журнал толщиной 20-30 страниц. Распространялся он исключительно по подписке (купон можно было найти в коробке любой игры от Atari – эту тактику вскоре взяли на вооружение многие издатели), при этом речь в нем шла только о приставочных проектах компании, компьютеры оставались за бортом. Выход Atari Age оборвался в марте 1984-го: игровой кризис был в самом разгаре. Atari понесла чудовищные убытки, фактически свернула производство – писать стало просто не о чем. В первой половине восьмидесятых в мире по-

вилось около десятка мультиплатформенных игровых изданий, одно из которых – выходивший в Великобритании в период с июня 1983-го по февраль 1985-го Personal Computer Games (издательство Newsfield). Будучи первым журналом, уделявшим особое внимание обзорам игр для Commodore 64, он моментально снискал популярность по всей Европе, а когда владельцы вдруг объявили о том, что дальнейший его выпуск невозможен, большинство авторов перебрались в ставший не менее известным Zzap!64. Славу одного из лучших специализированных журналов по праву заслужил Crash (Newsfield/Europress, февраль '84 – апрель '92) – долгие годы это был эталон британской игровой журналистики, нещадно копируемый и растиаскиваемый на цитаты. Освещавшая только одну платформу (ZX Spectrum) команда авторов Crash неоднократно получала награды как лучший пишущий об игровой индустрии коллектив. Crash и Zzap!64 перестали выходить после банкротства издательства Newsfield в начале девяностых.

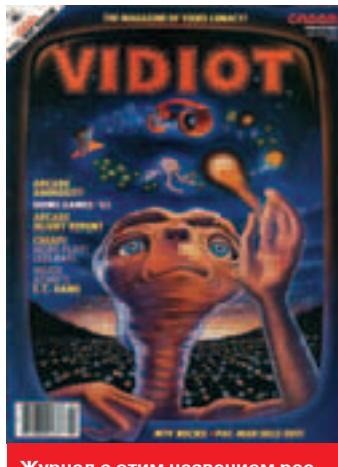
## ФОРМАТ УСТАКАНИВАЕТСЯ

Во второй половине восьмидесятых начался стабильный рост преодолевшей кризис индустрии, при этом компьютерные и приставочные игры все сильнее дистанцировались. В то время как на одном фронте вовсю бушевала война Spectrum с Commodore (и постепенно активизировался PC), на другом баталии скоропостижно завершились безоговорочной победой NES, споро обскакавшей остальные консоли. Один за другим появлялись и исчезали журналы как с необычными названиями вроде Amtix, Blip!, Big K, Micro Adventurer и даже Vidiot, так и с более понятными – TV Gamer, Your Sinclair, Personal Computer Games, Electronic Fun, Commodore User, Mc Microcomputer... В это время окончательно сформировалась, была всесторонне опробована и успеш-

но эксплуатировалась форма игрового печатного издания. Перевернув обложку, читатель видел блок новостей, после него шли заметки об играх в разработке, потом раздел рецензий, рубрика кодов и тактических советов, завершали же номер письма читателей. Подход оказался настолько удачным, что практически без изменений он применяется массой игровых журналов и по сей день – «Страна Игр», как видите, не исключение.

## ЕЖЕНЕДЕЛЬНИК НОМЕР ОДИН

Плодотворный рубеж восьмидесятых-девяностых интересен в том числе и тем, что многие из появившихся в те годы журналов продолжают выходить и сегодня. В первую очередь это касается двух колоссов: японского Famitsu и американского EGM. До появления Famicom Tushin (издательство Enterbrain, бывшее подразделение компании ASCII) в Стране восходящего солнца уже существовало несколько игровых изданий, однако новичок быстро продемонстрировал, кто в доме хозяин. Понапачалу освещавший только рынок Famicom, со временем журнал переориентировался на мультиплатформенность – но его визитной карточкой неизменно оставались эксклюзивные материалы, свежайшие новости и оригинальные кросс-ревью (своим мнением об игре делились сразу четверо рецензентов). В 1991 году он перешел на еженедельный график выхода, к названию прибавилось слово Weekly. Сейчас Weekly Famitsu остается лидером японской игровой прессы: каждые 7 дней 250-страничный номер расходится 800-тысячным тиражом. Цифры, согласитесь, ошеломительные – и они в полной мере позволяют почувствовать, насколько плотно игры проникли в повседневный японский быт. Интересная деталь: с самого первого номера обложки Weekly Famitsu оформляет студия Сусуму Мацуситы – художника, создавшего



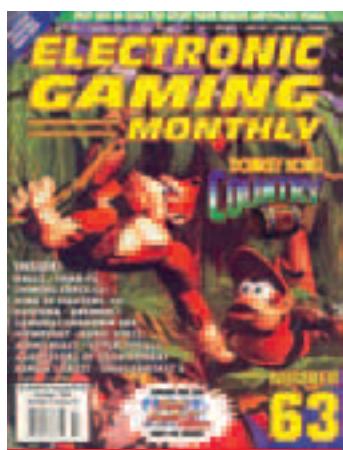
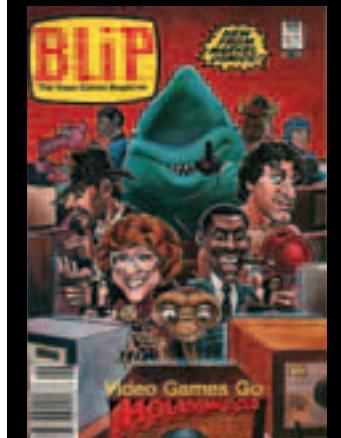
Журнал с этим названием рассказывал о современной цифровой культуре. Март 1983 г.



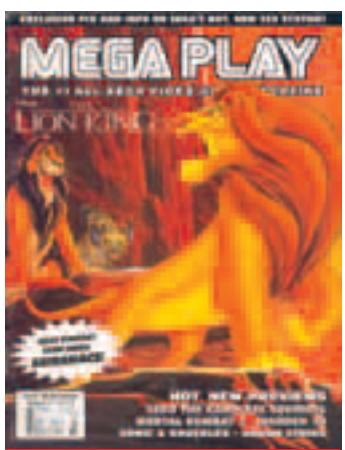
Раритетный номер: в 1991 году это был еще Famicom Tushin, выходящий раз в месяц.

## СДЕЛАНО ДЛЯ РАЗГЛЯДЫВАНИЯ

Японская пресса знаменита своей совершенно сумасшедшей версткой – тамошние дизайнеры словно соревнуются в том, кто ужмет в отдельно взятою страничку рекордное количество информации, использует больше шрифтов, сложных фонов и контрастных цветов. В итоге журнала наподобие Weekly Famitsu похожи на калейдоскоп – каждый разворот можно полгода рассматривать, находя все новые детали.



Американский колосс, EGM. Сейчас его тираж составляет более 600.000 экземпляров.



Неофициальное издание по Genesis, Sega CD и Game Gear от Sendai Publishing (США).



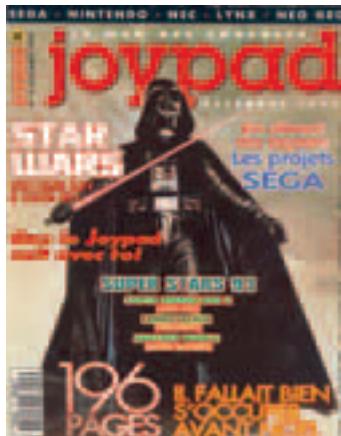
На этом журнале, также как и на MEGA Play, трудилась незаменимая команда EGM.



Представление 32X от Sega прошло на страницах их собственного журнала Visions.



Мультиплатформенное фото на память. Так Famitsu выглядел в конце девяностых.



Статьи французского Joypad в 1993 году лицензировал отечественный «Видео-Асс Dendy».



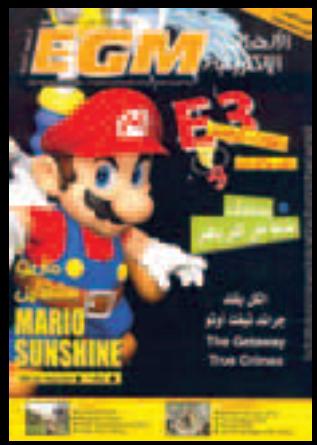
На скане плохо видно, что фоном для обложки послужила тонкая блестящая фольга.



GamePro – идеальное чтivo для невзыскательных геймеров в возрасте до 15 лет.

## В АРАБСКОМ МИРЕ СВОИ ЗАКОНЫ

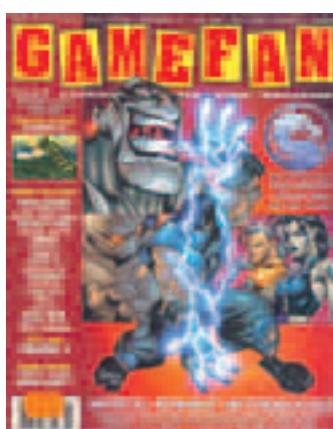
В Объединенных Арабских Эмиратах на регулярной основе выходят два игровых журнала: лицензионные перепечатки американских EGM и CGW. Прежде чем попасть на прилавок, эти издания проходят строгий цензурный контроль: из них вымарываются все изображения соблазнительных женщин, убираются материалы об играх с участием террористов-мусульман – все это строго запрещено властями. Наиболее популярны в ОАЭ детские платформеры.



EGM проанонсировал Doom 3 1995 году. На самом деле речь шла о SNES-версии Doom.

## А ЧТО У НАС?

Первым массовым российским изданием об электронных играх принято считать черно-белый альманах «Компьютерные игры», выпущенный московским издательством «Видео-Асс» в 1992 году. Если же говорить о первом периодическом издании, то таковым стал «Видео-Асс Корона», начавший знакомить наших геймеров с компьютерными играми в том же году. За ним последовал «Видео-Асс Dendy» (консоли), потом – «Магазин игрушек», «КомпАсс», «ПроИгры»... В 1996-ом вышел сигнальный номер «Страны Игр». Хотя это уже совсем другая история, за которой многие из вас наверняка уже следили сами.



Из русских журналов на GameFan больше всего был похож «Великий Дракон» в его лучшие годы.

го для журнала своеобразный талисман, лисенка Некки. Этот зверенок обычно изображает персонажей из популярных игр: в Famitsu не принято использовать на обложках чужие иллюстрации. За пятнадцать лет Некки примерил костюмы сотен героев, от бойцов Street Fighter до персонажей Final Fantasy VII, Metal Gear Solid и Onimusha. Мацусита-сан создает свои картины дважды в месяц, поэтому на нечетных обложках, как правило, фигурируют поп-звезды, охотно расписывающиеся в своей любви к видеоиграм. Помимо Weekly Famitsu, Enterbrain издает еще шестнадцать журналов игровой и околокомпьютерной тематики (среди них посвященный игровым автоматам Arcadia (ранее Gamest), Famitsu Xbox, Famitsu Cube и хентайный E-Login), серию книг-руководств, альбомы иллюстраций из игр, мангу и коллекционный мерчандайз.

## ► БАРОМЕТР ИНДУСТРИИ

Летом 1989 года вышел первый номер главного американского игрового журнала, тогда представлявший собой скромный печатный гид по выставке CES. Почти сразу Electronic Gaming Monthly (Sendai Publishing) выдвинулся на лидирующие позиции: собранная владельцем зала аркадных автоматов Эдом Семрадом команда знала толк в играх, не ограничивалась какой-то одной платформой и была беспристрастна в своих оценках. Позаимствовав систему кросс-ревью из Famitsu, редакция EGM, в отличие от японских изданий (где не принято открыто критиковать игры), не боялась честно, без обиняков высказывать свое мнение – эта прямолинейность порой приводила к трениям с издательствами (к примеру, Capcom отозвала свою рекламу после «недостаточно высокой» оценки Super Street Fighter II Turbo: The New Challengers), но в итоге редакционная политика послужила установлению репутации журнала как наи-

более объективного. История EGM – это без преувеличения история последних 15 лет штатовской игровой индустрии. История стабильного роста – сейчас у журнала 600.000 постоянных подписчиков, что является абсолютным рекордом западной специализированной прессы. Именно EGM Microsoft выбрали для мировой премьеры Xbox – и была целая детективная история, когда страницы из еще не вышедшего номера с суперэксклюзивным материалом просочились в Интернет! Перешедший в середине девяностых в ведение Ziff-Davis Publishing, EGM стал наиболее успешным изданием в большом семействе, включающем Computer Gaming World, Official US PlayStation Magazine, XBN и GMR.

## ► АМЕРИКАНСКИЙ РЫВОК

В девяностых американская пресса перехватила инициативу у британцев: в США определенно делали наиболее интересные журналы. Чего стоит хотя бы легендарный Diehard GameFan (впоследствии переименованный в GameFan), позиционировавшийся как журнал для хардкорных геймеров и первым уделившим большое внимание заокеанским рынкам, в особенности японскому. Здесь процветал культ Миямото, Судзуки, команды Treasure и группы Zuntata (это авторы саундтреков к серии R-Type), именно здесь дебютировала рубрика AnimeFan. В конце девяностых годов бескомпромиссная ориентация на узкую прослойку энтузиастов оказалась невыгодной, и журнал, к огромному разочарованию фанов, перестал выходить. Главный редактор Дэйв Халверстон, впрочем, не отступил от своих принципов и запустил сначала схожий по концепции проект Gamer's Republic, а после него – PLAY. Успех последнего говорит о том, что GameFan просто опередил свое время – только сейчас японские игры, аниме и манга стали на Западе мейнстримом. Лишнее тому подтверждение – незавидная судьба иск-



Монстров – сколько угодно, а вот девушек на обложках арабских журналов не бывает.



У японцев картина диаметрально противоположная: даешь как можно больше девушек!



Царь и бог. Weekly Famitsu во всем его нынешнем 250-страничном великолепии.



Крупная надпись: «140 сейфов к популярным играм на компакт-диске к номеру».

лючительно качественного журнала Super Play от английского издательства Future Publishing. Выходивший с 1992-го по 1996 годы, он освещал по большей части японские игры для Super NES, мог похвастать аниме-рубрикой и даже наличием собственного корреспондента в Токио, но нашел отклик только среди немногочисленных тогда хардкорщиков. Еще одно любопытное издание – американский Ultra Game Players, через некоторое время превратившийся в PSM (Future). Его команда состояла из ярких и незаурядных личностей (настоящая звезда – необъятный Билл Донохью, прославившийся переодеванием в костюм Лары Крофт на E3). Журнал покупали не ради новостей и эксклюзивов, а чтобы почитать тексты любимых авторов – редкий случай персонификации для достаточно беззлой игровой прессы того времени. Конечно, в Америке есть и откровенно слабые издания: больше десяти лет геймеры потешаются над GamePro – данный журнал создается в расчете на неискушенного новичка школьного возраста, и у более-менее опытного игромана ничего, кроме снисходительной улыбки, вызвать не может.

## ■ НОВЕЙШИЕ ВЕЯНИЯ

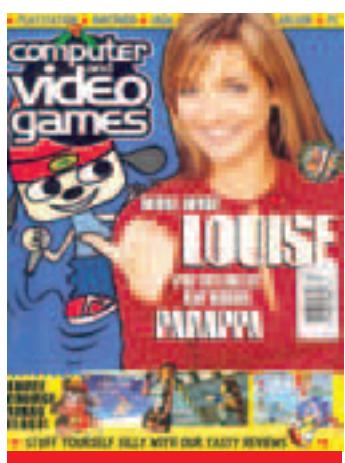
Nintendo с середины восьмидесятых издавала собственный журнал Nintendo Power, у Sega в США был свой рупор под названием Visions, издательство Sendai Publishing выпускало Super NES Buyers Guide и Mega Play. Вторая половина девяностых ознаменовалась новым этапом в производстве прессы, ориентированной на конкретные платформы: появился целый ворох так называемых «официальных» изданий. Пионером стала Sony, запустившая огромное количество локализованных версий Official PlayStation Magazine, снабжавшегося демодиском. Демонстрационными версиями игр журналы комплектовали и раньше: сначала они записывались на аудиокассеты и дискеты, а CD впервые стали прикладывать к изданиям по PC и Commodore 64. Вслед за Sony удобную модель переняли другие производители консолей, являя миру все новые «официальные» журналы. Постепенно большинство посвященных той или иной платформе журналов в Европе, Штатах и Японии стало комплектоваться демонстрационными компактами. Качество материа-

лов в «официальных» изданиях, как правило, оставляло желать лучшего – поэтому лишенные бонусных CD ветераны (EGM, CGW, C&GW иже с ними) расходились ничуть не хуже: оправдалась сделанная редакторами ставка на качественную журналистику. По той же самой причине, кстати, печатные издания немного потеряли от распространения Интернета – проигрыш в оперативности сполна компенсирована грамотной подачей информации.

## ■ ДЕНЬ СЕГОДНЯШНИЙ

Сейчас в мире издается несколько сотен журналов об играх. В одной только Великобритании регулярных изданий насчитывается более трех десятков. Среди них выделяются отрада всех эстетов гламурный EDGE и его главный конкурент – насчитывающий всего семь номеров новичок GamesTM, чья команда уже завоевала престижную награду как лучший журналистский коллектив года (материалы из GamesTM с недавних пор печатаются по лицензии в «СИ»). Остальная европейская пресса является собой достаточно безликую массу – за исключением малоизвестного немецкого GameFront.

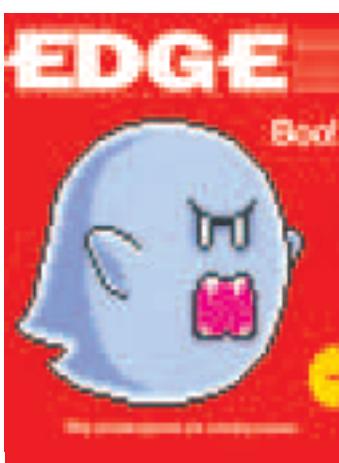
В поголовно играющей Японии по-прежнему безраздельно царствует пухлый Weekly Famitsu, оставивший далеко позади ближайшего соперника в лице Dengeki Games. Необъятный Китай, где игры официально все еще вне закона, специализированной прессы не имеет – о «тренажерах клавиатуры и мыши» там осторожно пишут компьютерные журналы. В благополучных арабских странах издаются местные версии EGM и CGW. Латинская Америка довольствуется переводными вариантами штатовских изданий – это опять-таки непотопляемый EGM, неизменно популярный PSM, любимый фэнами PLAY, ну и GamePro – который дружно ненавидят все, кроме тысяч младших школьников. Отрасль живет и процветает – пока компании будут делать новые игры, никуда не исчезнет и спрос на прессу. Сегодня мы предложили вам обернуться и взглянуть на путь, пройденный игровыми журналами с начала семидесятых и до наших дней. Надеемся, что изучение сопровождающего текста графического материала доставит вам не меньшее удовольствие, чем то, которое мы получили, подбирая его. ■



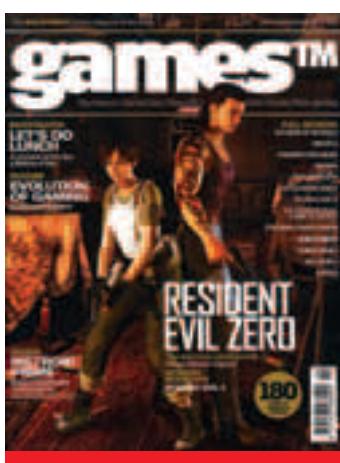
В современном С&GW любят помещать на обложку фотографии поп-знаменитостей.



PSM заказывает обложки комиксистам. Вы узнали в этой даме Кассандру из SCII?



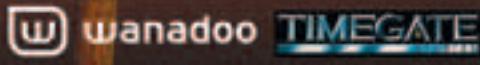
Дизайнерам EDGE особенно здорово удаются обложки. Просто и безупречно стильно.



Обладатель Editorial Excellence Award. Статьи из GamesTM вы можете прочесть в «СИ».

# КОДАН

## БИТВА АРИМАНА



ПО ВОПРОСАМ ОПТОВОГО ПРОДАЖИ И СОТРУДНИЧЕСТВА СВЯЖИТЕСЬ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 745-0111, Е-MAIL: [ZAKAZMEDIA2000@KU](mailto:ZAKAZMEDIA2000@KU). ЗНКАД ДИКОР ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 745-0111, Е-MAIL: [ZAKAZMEDIA2000@KU](mailto:ZAKAZMEDIA2000@KU). ДОСТАВКА ПО ПОСЛЕДНЕЙ ПОДСОРВИЧЕЙ ПОДДЕРЖКА ЭКСПЕРТИЗОВАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 777-38-52, Е-MAIL: [ZAKAZMEDIA2000@KU](mailto:ZAKAZMEDIA2000@KU).

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ МОСКОВСКОЙ ОБЛ. «ДИКОР». [WWW.DIKOR.RU](http://WWW.DIKOR.RU), Е-MAIL: [ZAKAZMEDIA2000@KU](mailto:ZAKAZMEDIA2000@KU), ТЕЛ: 890-3004-725-945.

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ ХОЛОДНОГРОДСКОГО ГОРОДСКОГО ОКРУГА «ДИКОР». Е-MAIL: [ZAKAZMEDIA2000@KU](mailto:ZAKAZMEDIA2000@KU), ТЕЛ: 890-372-605-57-38.

ДОКАЗАТЕЛЬСТВО ПОЛНОСТИ КОПИИ: «СЕВЕРНО-КАЗАХСКАЯ АВТОМОБИЛЬНАЯ АКАДЕМИЯ» (АДРЕС: 050000, КАЗАХСТАН, АСТАНА, ПЛ. АДАМСКАЯ, 1). КОПИЯ ПОДДЕРЖИВАЕТ ЭДО ТОВАРЫ ДИКОР. ПРИМЕРЫ ПОДДЕРЖИВАЕМЫХ КОПИЙ: «СЕВЕРНО-КАЗАХСКАЯ АВТОМОБИЛЬНАЯ АКАДЕМИЯ» (АДРЕС: 050000, КАЗАХСТАН, АСТАНА, ПЛ. АДАМСКАЯ, 1). © 2002 WINDSOFT EDITION. ALL RIGHTS RESERVED. KOHDAN IS A TRADEMARK OF TIGERWOLF GAMES DEVELOPED BY TIGERWOLF INCLUDED AND DISTRIBUTED BY WINDSOFT EDITION.

# ➤ COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО

spoiler@gameland.ru

**В** прошлом – скромный мод к *Half-Life*, в настоящем – успешный коммерческий продукт, который со дня поступления в продажу осенью 2000 года разошелся тиражом свыше 1.5 миллиона копий. Для PC-проекта результат более чем впечатляющий. Согласитесь, сейчас уже сложно найти уважающее себя киберспортивное мероприятие, на котором бы не было представлено турниров по *Counter-Strike*.

*CS: Condition Zero* – не сиквел, но и не стандартное расширение. Что представляет собой игра? Сколько изданий, столько и мнений. Кстати, до сих пор даже неизвестна точная дата релиза. В недавней переписке Ричард «Levelord» Грей, главный дизайнер проекта, сетовал, что Ritual 48 часов кряду, без всяко-го перерыва на сон, готовили первого кандидата на финальный релиз. Несмотря на то что везде светится столь далекий и холодный «ноябрь 2003».

## ➤ ТЕМНОЕ ПРОШЛОЕ

По замыслу разработчиков *CS: Condition Zero* должна представлять собой оффлайн-версию оригинала. Все прелести станут доступными для людей без стабильного интернет-соединения, и однажды новички смогут без потерь вникать в тонкости геймплея.

Проект здорово прошелся по рукам, прежде чем нашел достойных родителей. Не секрет, что изначально синглплеерная версия *Counter-Strike* лежала на совести Rouge Entertainment. Правда, создателям психodelической *American McGee's Alice* заменить людей на ботов не удалось, и ничего

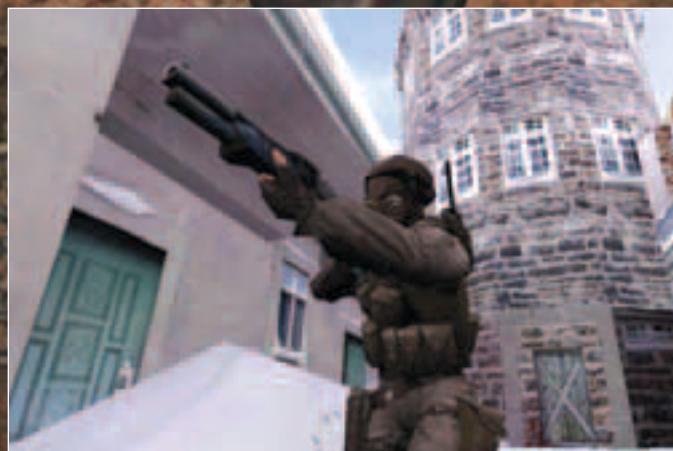




■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Sierra  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Ritual Entertainment/Valve ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2003 года

<http://www.cs-conditionzero.com/>

# ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



## → Консольная конфетка

На Е3 2002 года Microsoft анонсировала порт Counter-Strike для Xbox, который уже тогда на протяжении некоторого времени находился в разработке. Версией игры для Xbox Live занимается Valve совместно с Ritual Entertainment, правда, об особенностях проекта и возможной дате релиза ничего толком неизвестно. Определенно, основное внимание уделяется визуальной части. Если помните, в интервью, опубликованном в прошлом номере, Левелорд делился своими переживаниями по поводу обновленной карты de\_dust. Бесценным вкладом стали здания, которые очертаниями напоминают женские груди и мужской детородный орган.

путного из благих намерений не вышло. Идею подхватили разработчики из Gearbox Software, хорошо известные игровой общественности официальными дополнениями к Half-Life. Opposing Force и Blue Shift и по сей день считаются гениальными творениями. Правда, у команды Рэнди Питчфорда тоже что-то не заладилось с одиночной вариацией Counter-Strike, и дата релиза постоянно сдвигалась на более поздние сроки. Студия, будем называть вещи своими именами, не выдержала испытание, и Valve, надеясь не потерять раскрученный тайтл, доверила его судьбу талантливой Ritual. В результате из проекта, заточенного исключительно под синглплеер, многострадальный CS: Condition Zero превратился в расширение, обладающее тремя достоинствами: режимом одиночной игры, специально обученными ботами и усовершенствованным мультиплером. Несмотря на все произошедшие пертурбации, релиз игры остается одним из самых ожидаемых на PC.

### ► ОДИН В ПОЛЕ...

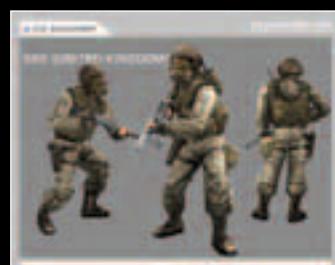
В одиночной кампании насчитывается порядка 20 сценариев, которые цитируют действие зарекомендовавших себя заданий: спасение заложников, обезврежива-

ние бомб и эскорт VIP-лиц. Миссии основываются на различных международных конфликтах, и, как заявлено, добраться до развязки придется, играя на стороне «ментов». Тот факт, что «каунтеры» получили главные роли в синглплеерной игре, позиционируется в пресс-релизе одним из многочисленных достоинств. Мол, поддержите борьбу с мировым терроризмом.

Каждую миссию открывает вступительный видеоролик на движке – все как положено. Первый сценарий проходит в Атланте, в центре по исследованию неизлечимых болезней. Террористы решили ощутить всю власть, заточенную в пробирке со смертельным вирусом, и вам необходимо их остановить. Если раунд проходит успешно, вы можете перейти к следующей миссии либо же переиграть пройденный сценарий уже на стороне противников. Похитить вирус и добраться до вертолета – все верно. Таким образом, выполнив нехитрое арифметическое действие, мы получим в общей сложности около сорока миссий.

Сценарии не скованы единой сюжетной линией, как, скажем, в Rainbow Six. Вы выполняете задания в различных точках земного шара. Так, вам предстоит побы-

**ДЕЙСТВИЕ ПРОИСХОДИТ В ЗАСНЕЖЕННЫХ ГОРАХ? ИЗВОЛЬТЕ ПРИМЕРИТЬ ТЕПЛЫЕ НОРКОВЫЕ ПОЛУШУБКИ.**



ХИТ? ХИТ?

вать в Лувре, на русской подводной лодке и даже, не поверите, на GDC, известной ежегодной конференции разработчиков игр.

#### ➤ ...НЕ ВОИН

Пока точно не определено, будет ли представлен режим кооперативной игры, который находится на первой позиции в списке пожеланий. Сами посудите, успех по большей части зависит от AI ваших напарников. Если вспомнить, как вели себя спецназовцы в Half-Life, грамотно используя окружающую обстановку и прикрывая друг друга, прогнозы самые положительные. Правда, у вас не будет такого контроля над командой, как в Unreal Tournament. Действия ботов четко заскриптованы, и вы являетесь всего лишь одной из шестеренок в сложенном механизме. Для работы над искусственным интеллектом был приглашен Майкл Бут (Michael Booth), бывший сотрудник Westwood, известный, прежде всего, по Nox и C&C: Generals.

Результаты впечатляют. Разработан универсальный искусствен-

**СЦЕНАРИИ НЕ СКОВАНЫ ЕДИНОЙ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИЕЙ, КАК, СКАЖЕМ, В RAINBOW SIX. ВЫ ВЫПОЛНЯЕТЕ ЗАДАНИЯ В РАЗЛИЧНЫХ ТОЧКАХ ЗЕМНОГО ШАРА.**

ный интеллект, позволяющий ботам развернуться на любой без исключения карте. Основная проблема заключалась в самопальских уровнях, которые приходилось постоянно переделывать. Здесь же основной задачей стояло создание как раз такого бойца, который бы сам подстраивался под каждую новую карту. Обучение идет в реальном времени. В начале раунда боты потратят пару минут на то, чтобы обойти уровень и ознакомиться с местными достопримечательностями. Все зависит от специализации – снайперы, скажем, будут искать укрытия с хорошим обзором. Основной плюс – дети компьютерного интеллекта не используют читы, а значит, не видят сквозь стены и не обладают способностью стопроцентного попадания. Все честно. Пара пробных раундов, и ваша команда почтвует себя в но-

вой локации превосходно, равно как и противники. Правда, здесь уже вылезут огни баланса карты. Обещается, что все популярные уровни будут выучены ботами к релизу назубок. Другой момент – необходимость устраниТЬ исключительно стерильное мышление. В ход вступают принципы морали, и стиль игры может кардинально измениться в зависимости от происходящих событий. Если команда постоянно проигрывает, боты переключаются на стратегию кемпинга. Порой ваши подопечные станут просто следовать своим инстинктам, нежели воротить историю проведенных матчей. А это уже больше имитирует поведение людей.

#### ➤ FIRE IN THE HOLE!

Сценарии для одиночной игры и продвинутый искусственный интеллект – это только часть пирога с кремовой надписью Condition

Zero. Пожалуй, самая вкусная. Новое оружие и гаджеты, пачки свежеиспеченные уровней и трехмерных моделей, расширенные возможности мультиплеера – все это также достойно внимания. Все содержимое оригинальной игры никуда не делось, и полюбившиеся вам скины и оружие обязательно войдут в обновленный комплект. Плюс к этому обещается целая подборка новых игрушек: коктейль Молотова, противогазная маска и даже штурмовой щит. Мультиплерный режим радует возможностью голосовой передачи данных и наличием мест для зрителей. Общение – одно из самых значимых удобств, и позже эту опцию добавят во все модификации игры. Согласитесь, гораздо приятнее произносить команды, нежели судорожно набивать их на клавиатуре или отвлекаться на поиск шорткатов. В командном шутере приказы расцениваются на вес золота, так как отсутствие координации действий неминуемо приведет к поражению. Главное, чтобы не стояла неразборчивая шумиха. Владелец сер-



## ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ ИСКУССТВО

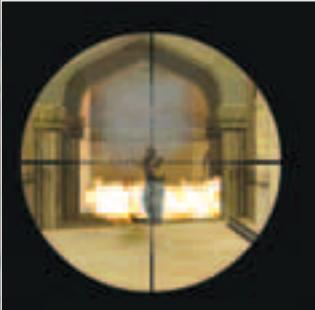
Майкл Бут приобрел известность, когда работал в Westwood/EA над Nox и некоторыми играми серии Command & Conquer. Недавно он покинул EA Pacific и основал свою собственную студию (<http://www.turtlerockstudios.com>). Будучи большим фанатом Counter-Strike, Майкл связался с Valve и получил возможность заняться искусственным интеллектом. Несмотря на то, что существует целый парк пользовательских ботов, создание нового прототипа велось с нуля – просто изначально были поставлены иные задачи.



➤ Безусловно, красоты, на которые способен движок Half-Life, уже не так впечатляют. По крайней мере, нас порадуют обновленными трехмерными моделями.



➤ Успех однопользовательского режима зависит от подготовки ботов. Согласно уверениям разработчиков, нам вовсе не следует волноваться по этому поводу.





ХИТ? ХИТ?



вера, к счастью, в силах определять, кому закрыть рот, а кому заткнуть уши. В воздухе витает нереализованная идея – назначить одного играющего командиром. Лидер сможет отдавать приказы и решать, кого какими привилегиями одарить.

Другой любопытный момент связан с созданием списка любимого оружия. Вместо того чтобы нажать [B], выбрать SMG, указать MP5, вновь нажать [B], теперь достаточно использовать одну клавишу. Вы сразу же рассчитаетесь за пушку, броню и необходимые патроны. Вас когда-нибудь убивали во время проведения операций с наличностью? Подозреваю, тысячу раз. Это попросту неизбежно. С автоматизированной системой закупок жизнь станет гораздо проще.

Всем хвастунам приглянутся специальные иконки. Рядом с именем отличившегося игрока будет сиять медалька. Учитывается количество убитых противников за раунд и число сделанных headshot'ов. Кроме того, напротив

каждого имени расположится значок, отображающий, какое оружие чаще всего используется. Информация обновляется в реальном времени и представляется определенный интерес для всех участников.

#### ➤ В ВОЗРАСТЕ

Игра создается на движке Half-Life, который уже проржал от количества пролитой за пять лет крови, и посему его слегка модифицировали. Землю украшает зеленая растительность, а световые эффекты радуют глаз. Применяются текстуры высокого разрешения, плюс к этому возросла детализация окружений на давно ставших классикой уровнях. Да и количество полигонов на персонажах увеличилось с 850 до 1200-1300.

Конечно, проекту не тягаться с новомодными триллерами, под завязку напичканными спецэффектами, но на фоне оригинала

**ПРОЕКТУ НЕ ТЯГАТЬСЯ С НОВОМОДНЫМИ ТРИЛЛЕРАМИ, ПОД ЗАВЯЗКУ НАПИЧКАННЫМИ АСПЕЦЭФФЕКТАМИ, НО НА ФОНЕ ОРИГИНАЛА ВСЕ ВЫГЛЯДИТ ПРИЛИЧНО.**

ку напичканными спецэффектами, но на фоне оригинального Counter-Strike все выглядит очень прилично. К тому же очевиден жирный плюс – скидка на слабые машины. В CS: Condition Zero существует четыре вариации каждой модели, что связано с разнообразием природных и погодных условий. Действие происходит в заснеженных горах? Извольте примерить теплые норковые полуушки. На песчаном пляже под нещадно пляющим солнцем? Шорты и топики подойдут в самый раз. Утрирую, конечно, но на деле все обстоит примерно подобным образом.

Создатели не изменяют ничего в структуре известных карт – лишь корректируют геометрию. Вместе с тем работы и так хватает. Ведь Ritual приступили к CS: Condition Zero, что называется, с чистого листа, сохранив лишь несколько

незначительных наработок предшественников.

Кстати, Gearbox нанимала юных талантов из сообщества CS, которые затем привлекались к созданию мультиплерных уровней. Ritual же сами много играют в Counter-Strike и посему считают себя частью того же комьюнити. Впрочем, в компетентности создателей лучшего официального дополнения к Quake никто и не сомневался. Сразу же после релиза для владельцев Counter-Strike будет выпущен патч версии 1.7, который обещает уладить вопросы совместимости. Новые карты, возможно, появятся в сети со временем. Щедрость Valve не знает границ. Игра уже практически готова, но постоянно находятся мелочи, которые удерживают ее от релиза. История со сменой разработчиков, конечно, показательная. Если хочешь сделать что-то на высшем уровне – сделай это сам. Это урок Valve. И почему сразу не догадались отдать проект Ritual, где собирались самые талантливые девелоперы планеты? ■



Colt M4A1 Carbine значительно увеличился в размерах. Хотя М.Р. посмотрев на этот скрин, заметил, что возможно в CS:CZ нам придется играть за карликов.

## ➤ RITUAL ENTERTAINMENT

Пользуясь положением, признаюсь, что сам являюсь большим поклонником творений Ritual. Команде стоит отдать должное – за все время существования мы не увидели ни одного проходного проекта. Первой ласточкой стал Scourge of Artagon – официальное дополнение к Quake, которое многим полюбилось больше оригинала. Затем были несравненные SiN, Heavy Metal FAKK 2 и Elly Kedward Tale (завершение трилогии Blair Witch Project). Сейчас же студия заканчивает работу над шутером Star Trek: Elite Force II, о котором мы писали в одном из прошлых номеров «СИ».





- современная трехмерная графика с обилием спецэффектов;
- оригинальное вооружение и предметы экипировки;
- полное погружение в самую гущу событий;
- объемные звуковые эффекты и звуки окружающей среды;
- реалистичный алгоритм искусственного интеллекта противников;
- реалистичные физические процессы, столкновения и взрывы;
- динамичный игровой процесс;
- скелетная анимация.



© 2003 BURUT, © 2003 РУССОБИТ ПАБЛИШИНГ. Издатель Руссобит Паблишинг. e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru.  
Отдел продаж: тел. (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, тел.: 212-27-90



# ► FIRESTARTER

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



**ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН**  
perestukin@gameland.ru

**С**овременные игроки, ваш пульс нитевиден! Слабое сердцеение, холодные руки, потускневший взгляд... На васально смотреть... Я знаю – это острый недостаток экшна, действия, дви-

### жухи... Как вам помочь? А попробуйте-ка FireStarter!

Я попробовал. Вот она, бета-версия, лежит блестящим брюхом кверху на системном блоке. Вытащил, чтобы не мешала работать. Все время хочется к ней вернуться. Понять ее, обуздать, превозмочь. В ней выпендривается все: от монстров до концепции игры. FireStarter разозлил меня,

FireStarter дал мне сдачи, FireStarter удивил меня. Виктор Перестукин – прожженный критикан, привыкший фыркать и злословить в сторону готовых изделий (и чтобы все по форме было!), был оседлан FireStarter и несколько дней сражался с ней за свое собственное «Я»! Какая немыслимая наглость! Вывод может быть один: перед нами объект явно не-

земного происхождения, и пострадавший субъект – Виктор Перестукин, получивший административный выговор за пропуск срока сдачи текста. И никто не поверил, что игрой увлекся. Когда в последний раз такое было...

### ► БЫЛОЕ И ДУМЫ

В свое время я встречался с FireStarter. Смотрел его в ряду



#### 1. МОРСКОЙ ПЕХОТИНЦ

Один из наиболее сбалансированных персонажей в игре. Базовые навыки позволяют нести большее количество боеприпасов и вести более точный огонь из минигана.



#### 2. АГЕНТ

Женского пола. Баланс смещен в сторону скорости, броня изначально отсутствует. Базовые навыки позволяют прыгать на большие расстояния в длину и незаметно подкрадываться к монстрам.



#### 3. ПОЛИЦЕЙСКИЙ

Второй после пехотинца ровно сбалансированный персонаж. Базовые навыки позволяют ему прыгать с большой высоты и быстро перезаряжать огнестрельное оружие.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Руссобит-М  
■ РАЗРАБОТЧИК: GSC Game World ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8  
■ ДАТА ВЫХОДА: осень 2003 года

<http://www.gsc-game.ru/>



других проектов чудо-фабрики GSC Game World, что в Киеве. Увидел столько всего, – один S.T.A.L.K.E.R. чего стоит! – что замыленным глазом не разглядел в FireStarter ничего взрывоопасного. Помню, в статье отдался гусарским наскоком: «Пока оппозиция не слишком расторопна и лениво гоняет игрока, но за оставшееся до релиза время их натас-

кают будьте уверены как!» Или вот еще: «Serious Sam на фоне FireStarter выглядит нудным очкариком, что-то бормочущим о египетской и шумерско-аввилонской культуре». А как вам это: «Выжить и переползти, отхаркиваясь кровью, на следующий уровень – это по-папски!»?

Все это пустые словеса. Поиграть тогда я толком не успел, и основ-

ной мыслью было: «Хорошая игра. Пострелять перед сном после работы. Для игроков с запросами среднего уровня». Вот так.

Бета-версию взял со стола редакции со словами: «О! Шутер. Много времени не потрачу. Завтра будет статья, чао!»

В московской квартире с зашторенными окнами (солнцу неимется), в полураке FireStarter до ме-

ня добрался. Я сам, признаюсь, ему открыл. Все углублялся и углублялся от уровня к уровню: хотелось узнать, чем же все-таки разработчики собираются оправдывать игрока. Заявленная концепция проста, как апельсин: максимум монстров – минимум лишнего. Но ведь мы с вами не дикари, игрушки уже из Англии выписываем, локализации нас не устраивают,



#### 4. КИБОРГ

Баланс сил смещен в сторону брони, сильно ослабляя параметры жизни и скорости. Базовые навыки дают возможность эффективно использовать тяжелое оружие, а также не бояться взрывной волны. Этот навык нужен для частого использования ракет-джампа.



#### 5. СТРЕЛОК

Основные качества – отличная реакция и большая точность стрельбы. Быстрый персонаж, но теряющий из-за этого много единиц брони.



#### 6. МУТАНТ

Главная уникальная черта мутанта – вторая пара рук. При развитии соответствующих навыков можно будет вести огонь со всех четырех рук. Баланс смещен в сторону жизненных сил. Броня изначально отсутствует, но этот недостаток компенсируется постепенным восстановлением линейки энергии.

## ХИТ? ХИТ?

некоторые уже скучают по славным старым денькам, а другие уже сами себе разработчики. Мы все страшь каких искушенных в этом деле. А здесь нам предлагают «интерактивный тир»?! И если, побывав в Киеве, я допустил в статье некоторую вольность, сочинив оду чистокровному экшну, не сбивающемуся на триггеры и видеоставки, то сейчас дотошно рыскал по игре в поисках чуда. И, знаете, накрыло.

➤ **БЕЗ ПУЛИ В НАГАНЕ И НАДО УСПЕТЬ...**

Первое ощущение – простенький знакомый сюжет: игрок попадает в виртуальную реальность, которая начинает вести войну против чужеродного элемента. Ставка – жизнь. Человек против машины. Поразмыслив, понимаешь, что ход выбран верно. Использование виртуальной реальности как бэк-раунд для шутера – просто и умно. Увиденное на экране не вышибает игрока из процесса. Все огни машинально списываются на

**В СОЗДАННОМ GSC МИРЕ ИГРОК НЕ ДОЛЖЕН ЗАКРЫВАТЬ ГЛАЗА НА СЮЖЕТНЫЕ ДЫРЫ, ПОРЯ ТЕМ САМЫМ СЕБЕ УДОВОЛЬСТВИЕ. ДЫР ПРОСТО НЕТ.**

особенность «территории», где происходит действие. Понятно, насколько сложнее приходится разработчикам, моделирующим реально существующие объекты. Там есть претензия на реальность, и любые несоответствия выбывают из геймплея. Хотя, надо признать, бывает по-разному, и иногда разработчикам достаточно понастроить театральных декораций, и игрок уже «верит». Есть только один общий критерий, – «игроки должны проникаться», как сказал Кранк (K-D LAB) на КРИ 2003. В созданном GSC мире игрок не должен закрывать глаза на сюжетные дыры, портя тем самым себе удовольствие. Дыр просто нет. Условия игры таковы, что между заявлением во вступлении и самим процессом противоречий не наблюдается. Итог первый, место действия выб-

рано идеально. Виртуальное пространство позволяет разработчикам творить любые закидоны. Далее рассмотрим само действие. Оно в данном случае неразделимо с атмосферой. Действие не отличается разнообразием – жми на курок, приятель! Однако столь однообразное, на первый взгляд, занятие приобретает вселенский смысл в определенном окружении. В одном из интервью руководитель проекта Вячеслав Климов заметил: «При дизайне уровней мы ориентировались на советскую и германскую тоталитарную архитектуру». Не нужно быть семи пядей во лбу, чтобы понять – уровни с такими названиями, как Industrial, Empire, Space Station, не могут быть вдохновлены другими политическими системами. Уровень Empire, например, весь вымощен гранитом. И войны

с кибернетическим злом ведутся на фоне помпезного сталинского ампира. Завораживает.

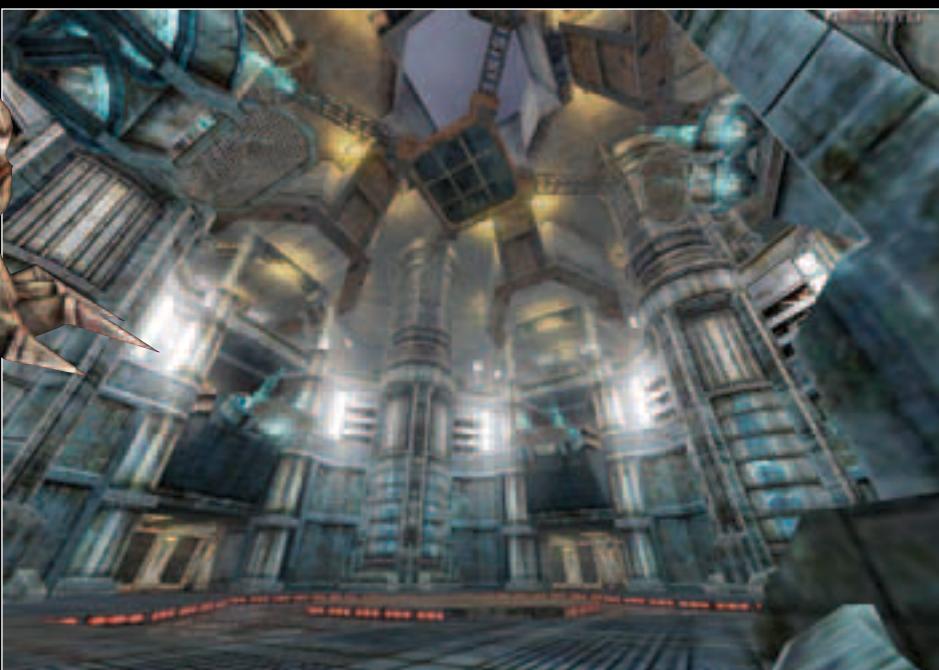
Атмосфера уровня Industrial вызывает подлинные чувства протеста. Бои в мало освещенных стальных коробках, этаких промышленных кварталах, постепенно приводят тебя к острому осознанию неизбежности пролетарской революции. Большевистская эстетика вокруг тебя: бесконечная борьба (и нет нам покоя!) и бескомпромиссность к врагам (ваше слово, товарищ Маузер!)... Поневоле начнешь проникаться.

➤ **FOR HEALTH'S MEN**

Четыре мира, по четыре уровня в каждом. Миссии звучат лаконично и без эпитетов: выживи, убей, уничтожь. Машина проверяет на прочность человечество. И вот эта мысль, что программа бросает вызов не столько сюжетному персонажу – лирическому герою игры, а непосредственно мне – живому, думающему, настоящему, придает виртуальным битвам

➤ **СЮЖЕТ**

События игры проходят в 2010 году. Сознание игрока попало в ловушку современной игровой машины под названием FireStarter, инфицированной опасным вирусом. Заряженная программа вызвала сбой в системе, в результате чего правила в игре поменялись. Для того чтобы выбраться из этой западни, игроку необходимо пройти все уровни за 48 часов. Вот, собственно, и все. Дальнейшее в ваших руках.



Битвы один на один – нечастое явление в FireStarter. Обычно, враги атакуют группами.



А вот пример уровня Industrial, что так вдохновляет на перманентную войну. Отличительные черты: промышленные пейзажи, стальные тона, кибернетические организмы.



# DELTA FORCE® ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ

ОПЕРАЦИЯ



## ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



[snowball.ru](http://snowball.ru)  
Технология творчества

Самая ожидаемая в мире часть военного сериала «Отряд Дельта». На этот раз действие разворачивается в Сомали.

Игра основана на реальных событиях.

С МАРТА!



С АПРЕЛЯ!



Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, [hotline@1c.ru](mailto:hotline@1c.ru), [games.1c.ru](http://games.1c.ru), [1c@1c.ru](mailto:1c@1c.ru). NovaLogic, NovaWorld, Delta Force, Delta Force Black Hawk Down, «Отряд «Дельта», «Отряд «Дельта»: операция «Черный Ястреб» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

NOVALOGIC®  
[www.novalogic.com](http://www.novalogic.com)

## ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

неистовый характер. Можно вспомнить «Матрицу». Только здесь нет сверхвозможностей Нео. Скорее местный искусственный интеллект – бог и царь виртуальных лабиринтов, а человек – объект опытов. Вот компьютер притворяется, что потерял меня из виду, как будто дает передышку, но стоит мне добраться до более-менее приличного оружия, как отряд каких-нибудь «Сварщиков» немедля пускается наперевес. А в характеристиках у этих «Сварщиков» просто и ясно написано: специализация – геноцид. Да, и самое главное – никаких сохранений посреди уровня. Забудьте о современных играх, и главное – не ищите аналогий. Обычно этим занимаемся мы, успешно или не очень показывая, что и откуда взяли разработчики. Привычная техника. Здесь же меня поразила некоторая исключительность и смелость проекта.

**В ОДНОМ ИЗ ИНТЕРВЬЮ РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА ВЯЧЕСЛАВ КЛИМОВ ЗАМЕТИЛ: «ПРИ ДИЗАЙНЕ УРОВНЯМЫ ОРИЕНТИРОВАЛИСЬ НА СОВЕТСКУЮ И ГЕРМАНСКУЮ ТОТАЛИТАРНУЮ АРХИТЕКТУРУ».**

Если и есть заимствования, то почему-то хочется вспомнить дедушку Doom и прадедушку Wolfenstein 3D. Хотя мне это кажется смешным. Ибо все современные шутеры ногами оттуда. Есть, правда, Aliens vs. Predator, которую мне Климовставил в пример. С ней тоже не все гладко и нельзя FireStarter назвать прямым наследником AVP. Видите ли, на деле Вячеславу понравился всего лишь один из режимов игры, где морской пехотинец в одиночку выживал среди полчищ чужих. Это было дополнение к основной части игры – однопользовательским миссиям с килобайтами сюжета. То есть GSC увидели в крохотном игровом mode целий жанр: survival FPS.

**➤ ПОЧЕМУ НЕ SERIOUS SAM?**  
С ним FireStarter постоянно сравнивают компетентные и уважаемые в игровом мире люди. Не знаю, как

**SERIOUS SAM НА ФОНЕ FIRESTARTER ВЫГЛЯДИТ НУДНЫМ ОЧКАРИКОМ, ЧТО-ТО БОРМОЧУЩИМ О ЕГИПЕТСКОЙ И ШУМЕРСКО-ВАВИЛОНСКОЙ КУЛЬТУРЕ.**

вы, я против данной параллели. В FireStarter идет перманентная война без распыления внимания игрока на поиски ключей и пробежек по километровым ландшафтам. Serious Sam к тому же ироничен (пародия на FPS). Объект нашего повествования, FireStarter, позиционируется как игра для тех, кто любит отдохнуть в стиле Quake, но уже не испытывает былого драйва от однопользовательских баталий. Разве такая формулировка подходит к Serious Sam? Там ведут дуэт в сторону Duke Nukem. Обе относятся к так называемым постгероическим играм (когда общественность устала от суровых и молчаливых воителей, им на смену пришли материающиеся гротескные персонажи). Но, впрочем, эта тема уже для отдельной лекции.

**➤ ПРОСТОТА ХУЖЕ ВОРОВСТВА**

За внешней скромностью скрывается суровый характер. Подой-

ти к разбору игры по всем правилам написания обзоров не получается. Чаще всего нам приходится сталкиваться с играми – неспешными продолжателями традиций великих предшественников. Авторам только и остается, что описать эволюцию жанра и перечислить все новшества. Здесь же, наоборот, большинство современных достижений человечества в области геймплея шутеров остается за бортом. Воинствующий минимализм! Всего 14 кнопок управления, из них только половина реально необходимых. Как быть? Назвать это хардкорной школой? Старой школой? Нет, не существовало в те времена таких движков, таких технологий. Тоска по забытым стрельбушам 90-х в FireStarter присутствует, но ее недостаточно для того, чтобы считать проект шагом назад. Скорее, это шаг в сторону. Новая ветвь. Точно, так оно и есть. ■

## → ДВИЖКИ УКРАИНСКОГО ПРОИЗВОДСТВА

Игра разрабатывается на оригинальном высокотехнологичном движке FireStarter Engine, который поддерживает цветное динамическое освещение, динамические тени, вертексы и пиксельные шейдеры, интерактивные и разрушаемые объекты на уровнях, высокополигональные модели персонажей (до 5000 полигонов), скелетную анимацию. Как видите, кроме игры, у разработчиков есть еще и прекрасный движок. Не желаете приобрести?



Цитлер – демон верхнего уровня, симбиот. В передние конечности хирургически встроены ракетные установки с неограниченным боезапасом. Атакует с очень больших дистанций.

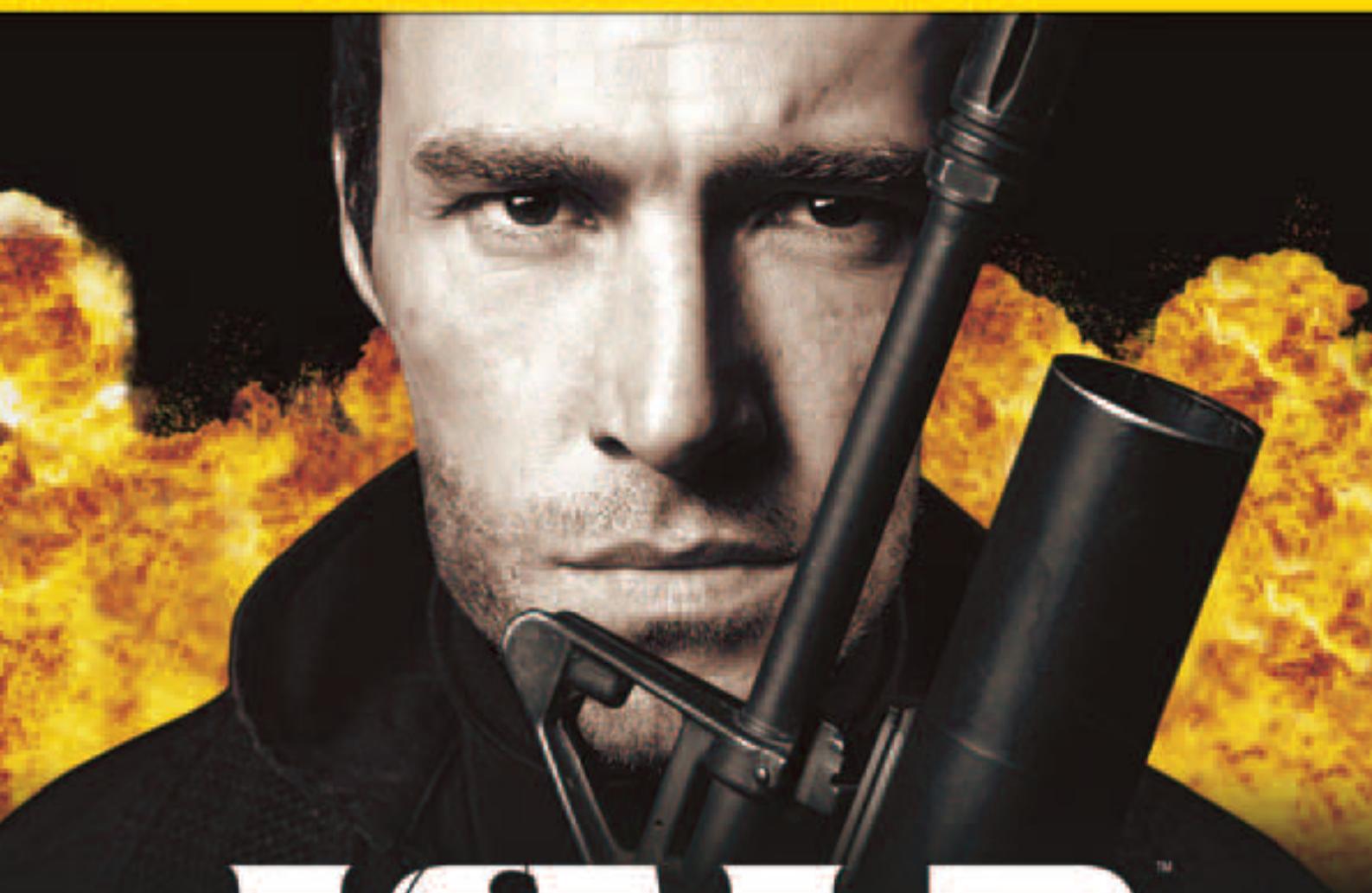


**1C**

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

**МУЛЬТИМЕДИА ГИД**

По вопросам оптовых закупок  
и условий работы  
в сети «1С:Мультимедиа»  
обращайтесь в фирму «1С»:  
123056, Москва, а/я 64,  
ул. Селезневская, 21,  
Тел.: (095) 737-92-57,  
Факс: (095) 281-44-07  
1c@1c.ru, <http://games.1c.ru>



# 1.C.U.T. 2

## COVERT STRIKE™


**1C**  
ФИРМА «1С»

**Codemasters**
  
GENIUS AT PLAY™

**POWERED BY**


© Innerloop Studios and The Codemasters Software Company Limited («Codemasters»), 2003. Все права защищены.  
«Codemasters» является охраняемым товарным знаком Codemasters. «Covert Strike»™ и «GENIUS AT PLAY»™ являются охраняемыми товарными знаками Codemasters. «GI»™ является охраняемым товарным знаком Innerloop Studios. Разработчик игры – Innerloop Studios. Издатель игры – Codemasters. GameSpy и эмблема «Powered by GameSpy» являются охраняемыми товарными знаками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.  
© Перевод на русский язык ООО «Логус РУ», 2003. © Все права на издание и распространение игры на территории стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «1С», 2003. Все права защищены.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Бука  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Tagteam ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 6  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: октябрь 2003 года

[http://www.buka.ru/game/Game\\_1069.htm](http://www.buka.ru/game/Game_1069.htm)

## В РАЗРАБОТКЕ



# МАГИЯ ВОЙНЫ: ТЕНЬ ПОВЕЛИТЕЛЯ

### ИСТОРИЯ

Сюжет повествует о жесткой и кровопролитной войне, развязанной темным властелином и его приспешниками. Семена лжи, посевянные злом, проросли самым неожиданным способом. На стороне темных сил выступили благородные эльфы! Вбив кол вражды между людьми и эльфами, спровоцировав хаос и разрушение, темный властелин рассчитывал прорваться к Магическому кристаллу и уничтожить его. Разрушение Кристалла повлекло бы за собой гибель всего мира. Однако в стане людей появляется наемник, благодаря талантам которого светлые силы вновь обрели надежду. Под его командованием люди начали теснить эльфов и вынудили их начать мирные переговоры. Этот наемник – вы.

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН  
 perestukin@gameland.ru

**Э**та игра – крестное дитя «СИ». У нее есть родители – разработчики, богатые дядюшки – издатели, а есть и крестные – жюри конференции компьютерных разработчиков 2003 (КРИ), куда входил и ваш покорный слуга. С нашей подачи «Магия войны» победила в номинации «Лучший дебют выставки». Что ж, проголосовал – так отвечай перед читателями! И мне есть, что вам сказать.

Говорить мы будем исключительно о городах. Первая на моей памяти RTS, где столько внимания и геймплея уделено городам, причем находятся они полностью под властью NPC. Это модное явление последнего времени, так называемый indirect-control. Проще говоря, town не козыряет перед игроком и ни одно даже самое маленькое здание не подчиняется клику мышки. Мало того, города надо обхаживать, уважать их интересы и не слишком перед ними заноситься. После самодержавных RTS, где каждая собака ходила по струнке, подчиняясь воле игрока, такое нововведение слегка ошарашило и встраживает.

Город – это не только NPC-вольница, это еще и поставщик квестов. Причем, продинамив разок-другой свое-

го работодателя, мы получим недружелюбные физиономии городских продавцов и соответствующий сервис. Как меня заверили в офисе «Буки», квесты, выдаваемые городом, – динамичные! Горожане дают задания в зависимости от стесняющей их в данный момент нужды: нежить повадилась грабить окрестности или дракон жрет их девушек.

А что же игрок? А игрок довольствуется властью над небольшой армией наемников (города захватывать нельзя!). Сразу – это не Warhammer. Суть миссий, лишенных строительной составляющей, заключается в цепочке квестов-заданий, в выполнении которых и кроется победа. Перед нами широченная трехмер-

ная местность с раскиданными по ней активными объектами: города (может быть несколько), пещеры, вражеские твердыни и просто праздношатающиеся ключевые персонажи. Для прохождения такой карты игроку понадобится от сорока и более минут.

Некоторые миссии выполняются исключительно головоломным (назовем это так) способом.

К вышесказанному добавим присутствие RPG-элементов (о которых, как и о городах, можно писать целую статью), интерактивный развивающийся мир и возможность переноса прокаченных ветеранов в следующие миссии. Наш крестник всем еще покажет! ■

### ГАРДАРИКИ

#### ФАНТЕЗИ И УРБАНИЗАЦИЯ

Как я уже писал, о местных городах можно говорить бесконечно. Город существует автономно и имеет несколько уровней развития. Растет опять же без вмешательства игрока. Население городов однородно, и жителями способны оказаться гоблины, эльфы или люди. Если игрок испортит с горожанами отношениями, то испытает на себе их гнев. Они будут посыпать военные отряды до полного истощения казны. Такие вот непримиримые войны.



► Warcraft! Ей богу, Warcraft! Орки и игровая индустрия неразделимы!



► Есть все основания полагать, что зловещий персонаж в центре скриншота является далеко не последней фигурой в темной империи.



► Битвы со злом проходят в полном 3D. С применением магического и обычного арсенала.

Компания "БУКА" представляет для РС

Не пропустите!

# RAYMAN 3

Рэйман возвращается!

С новой силой и новым  
всесокрушающим,  
квагающим  
и кусающим оружием.  
В его руках теперь  
круглые ракеты,  
цепь-капканы,  
чумовые доски для катания,  
мини-автомобиль  
И другие неслабые штуковины!

Уникальные  
способности

Уникальные враги

## ! Конкурс!

лучший фотограф Rayman 3

Внимание!

Найди в игре три секретных объекта:



Останови игру нажатием кнопки "F1".  
Выбери нужной ракурс, который захватывает  
весь объект, нажми "Enter" - появится  
меню с инструкцией, как сохранить  
получившийся снимок.

Отправь получившиеся 3 "фотографии" на  
адрес konkurs@buka.ru.

Подведение итогов конкурса состоится

19 сентября

Победителей ждут призы!

Супер-приз - фотоаппарат!

Подробности по конкурсу читайте на сайте  
<http://www.buka.ru>



Полнейший беспредел на трех дисках



По вопросам личных данных обращаться по тел. (095) 777-36-40, e-mail: [konkurs@buka.ru](mailto:konkurs@buka.ru)

Ubi Soft  
ENTERTAINMENT

БУКА  
БЮРО КОМПЬЮТЕРНЫХ  
ИГР



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: management ■ ИЗДАТЕЛЬ: Бука  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Lifetime Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: октябрь 2003 года

[http://www.buka.ru/game/Game\\_1071.htm](http://www.buka.ru/game/Game_1071.htm)

## В РАЗРАБОТКЕ



▷ Все автомобили в игре – реально существующие модели.



▷ Больше похоже на GTA, а не на экономический симулятор.

▷ Вовсе не обязательно наблюдать за ходом каждого транспортного средства, гораздо приятнее смотреть на график роста и показатели прибыли.

# → ТРАНСПОРТНАЯ ИМПЕРИЯ

### ШИРОКА МОЯ СТРАНА

Первая кампания, по всей вероятности, начнется в Смоленской области – родине разработчиков. Затем наш предприниматель начнет кружить по остальным регионам России. Миссии (регионы) выстроены совершенно в произвольном порядке. Финалом, скорее всего, выступит Московская область. Хотя Москва и является отдельным субъектом федерации, разработчики не стали выделять ее в особую часть транспортной империи. Во-первых, города в игре не моделируются и являются лишь отправными и конечными точками следования грузов. И, во-вторых, в Москву, как вы знаете, запрещен въезд тяжелого транспорта.



ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН  
 perestukin@gameland.ru

транспортная империя» – дебютный проект от команды наших соотечественников. Как оказалось, они собирались делать эпический шутер, но издатели мягко сказали: «не надо», и предложили попробовать себя в создании транспортного менеджера. Надо отдать должное, вернувшись с небес на землю, молодые и горячие разработчики не потерялись, а принялись за работу.

Не скрою, словосочетание «Транспортная империя» для меня звучит как «Скука смертная», как нечто, от чего я хочу быть всегда подальше. Но чем больше я узнавал подробностей о проекте, тем интересней становилось. Что еще можно внедрить в этот жанр после Transport Tycoon? Например, российскую действительность! Классическая и отработанная на других играх модель построения финансовых империй в России приобретает оттенок авантюризма и, соответственно, я уже ерзаю в кресле и задаю инструктировавшему меня продюсеру игры Ивану Морозу закономерные вопросы про: а) разбой и грабеж на дорогах, б) поведение виртуальных ДПС'ников, в) контрабандный товар. Все верно, перечисленные «особенности» российского бизнеса найдут то или иное отра-

жение в игре. Поскольку игра представляет собой экономический симулятор, перестрелок и погонь по крышам грузовиков не увидеть. Ракет будет случайным фактором, и влиять он будет на скорость и стоимость перевозки. ДПС предстанет в игре во всей красе – стереотипы общества касательно инспекторов не разрушатся. Над контрабандным товаром пока думают (тут есть над чем), но ворованные «тачки» в дизайн-документе присутствуют. А теперь главное – виртуальная карта России сделана в соответствии с реальной географией. Только масштаб поменьше, чтобы не мотаться сутками по бескрайним родным просторам. Возгласы игроков «я здесь был, а я здесь сидел» предвидятся.

Игра поделана на миссии, каждая из которых привязана к определенному

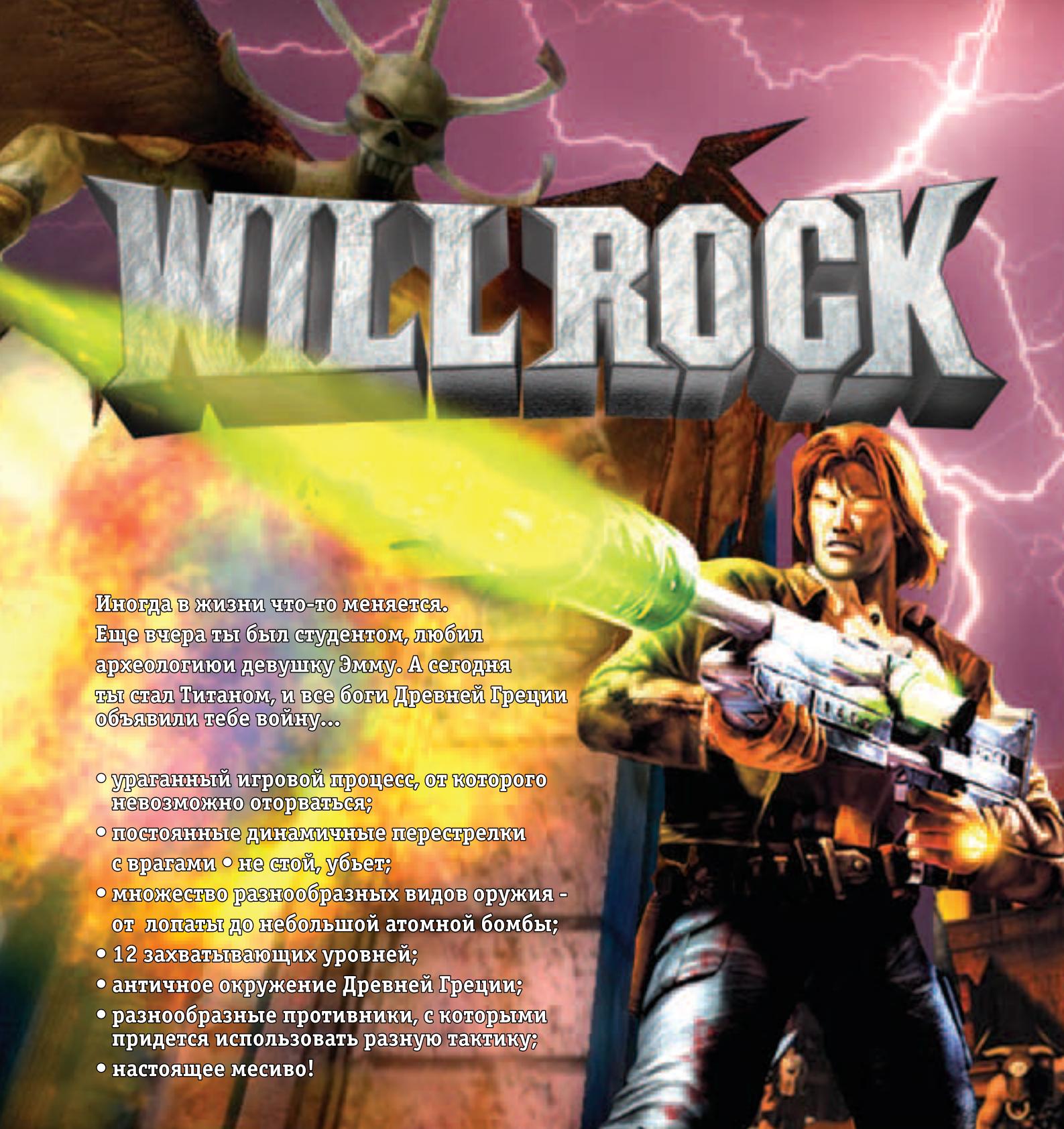
региону РФ. Задачи сводятся к выполнению определенного условия: накопить, построить... Строить позволено не так много, как в Transport Tycoon. Есть причины – наша транспортная империя узко специализирована и занимается исключительно грузовыми перевозками. Игрок строит на своей базе здания для персонала, администрации, ремонтные мастерские, гаражи... В качестве неформатных объектов выступают гостиницы и бензоколонки. Там не будет никакого дополнительного менеджмента – эти здания выступают только как добавочный денежный ресурс. Вообще, игра изначально планировалась как простенькая и легковесная вещица. Со временем проект оброс добавлениями и превратился в серьезную экономическую стратегию. ■

### БИЗНЕС ПО-РУССКИ

#### О ЧЕМ МОЛЧАТ ИГРЫ

Прокалывать шины автомобилей конкурентов, угрожать их водителям, сталкиваться с боевыми ячейками профсоюзов обиженных вами работников, забивать стрелки с мафиозной крышей, возить фуры с наркотиками, укрывать налоги – все это не про «Транспортную империю». С другой стороны, игру будут издавать на Западе... Зачем выносить сор из избы?





Иногда в жизни что-то меняется.  
Еще вчера ты был студентом, любил  
археологию и девушку Эмму. А сегодня  
ты стал Титаном, и все боги Древней Греции  
объявили тебе войну...

- ураганный игровой процесс, от которого невозможно оторваться;
- постоянные динамичные перестрелки с врагами • не стой, убьет;
- множество разнообразных видов оружия - от лопаты до небольшой атомной бомбы;
- 12 захватывающих уровней;
- античное окружение Древней Греции;
- разнообразные противники, с которыми придется использовать разную тактику;
- настоящее месиво!





■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action/fighting ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: 1С  
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Tri Synergy ■ РАЗРАБОТЧИК: Diversions Entertainment  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16 ■ ДАТА ВЫХОДА: II квартал 2003

## В РАЗРАБОТКЕ

<http://www.omf.com>



# ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS

### РОБОФАЙТИНГИ КАК ЖАНР

Залез я тут намедни на GameFAQs.com и обнаружил, что на самом деле на PC полно файтингов, и одними One Must Fall и Mortal Kombat дело не обошлось. Вот вам списочек: Battle Arena Toshinden (порт с приставок), Battle Beast (мульттипликационный файтинг), Bikini Karate Babes, Brutal (порт), Budokan (прапоритель файтингов), Celebrity Deathmatch, FX Fighter Turbo (неудачный 3D-файтинг), Guilty Gear (порт), Last Bronx (неплохой файтинг), MK (и все продолжения), Pray for Death (в свое время весьма популярный), Primal Rage (динозавры), Rise of the Robots (роботы), Time Warriors (очень красивый), War Gods.

СВЯТОСЛАВ ТОРИК  
[torick@gameland.ru](mailto:torick@gameland.ru)

**Н**аписать про файтинг для PC не очень-то и легко. Популярных вещей (кроме первых двух Mortal Kombat) на этой платформе не выходило, а все остальное не получало теплого приема. Поэтому сравнивать новоявленного героя с «предками» практически невозможно. Впрочем, OMF: Battlegrounds еще можно было бы уподобить OMF: 2097, если бы не одно «но»: это совсем другая игра. Понятие сиквела позволяет думать, что каждая следующая игра впитывает в себя лучшие черты предшественника, выводя игровой процесс на новый уровень или хотя бы улучшая его количественно. OMF 2097 имеет к OMF: Battlegrounds примерно такое же отношение, как GTA 2 к GTA: Vice City. То есть практически никакого. Если в первой части OMF два робота мутулили друг друга на двухмерной арене, выбивая друг из друга шестеренки, гайки и болты, то в игре-продолжении их уже может быть шестнадцать, а арена приобретает третье измерение, не считая бонусов, супероружия и далее по тексту. Сюжет остался практически таким же. То есть опять-таки никаким. Есть турнир, в котором участвуют боевые роботы. Роботами управляют пилоты

с помощью дистанционного управления. Вы играете роль пилота, который при помощи своего умения и небольшого капитала хочет выйти в финал мегатурнира One Must Fall. Для начала вам придется подобрать себе пилота – от сбалансированности характеристик этого славного парня будет зависеть поведение робота на поле боя. Затем подбираете себе железного подручного, настраиваете (тюнинг обещает быть не менее интересным, чем сам процесс игры) и выпускаете его на одну из десяти арен. Далее начинается собственно веселье, предлагаемое в одном из следующих режимов. Demolition – обычный режим, в котором вы деретесь с другими роботами. В случае кончины восстанавлива-

етесь в одной из заранее заготовленных точек. Побеждает тот, кто первый наберет указанное количество очков.

Team demolition – примерно то же самое, только играют «стенка на стенку»; для победы нужно набрать указанное количество очков.

Last man standing (LMS) – если вы знакомы со вселенной Battletech, то вам будет известен этот режим. На поле боя выпускают нескольких роботов, из которых должен оставаться только один – он и объявляется победителем.

Last team standing – то же, что и LMS, только выигравшей считается команда, чей игрок оказался последним.

Laser ball – спортивный вид состязания, в котором ваш робот должен

### ОТКУДОВА БУДЕТЕ?

### ПРАВДИВАЯ ИСТОРИЯ ПОЯВЛЕНИЯ DIVERSIONS ENTERTAINMENT

Компания Diversions Entertainment – это целиком и полностью работа Роба Элама, человека, который разрабатывал оригинальный One Must Fall 2097. После того как эта игра увидела свет (благодаря Epic Megagames, нынешней Epic Games), Роб счел за лучшее свалить из родной компании и основать свою собственную. В ней он и занял место ведущего разработчика One Must Fall: Battlegrounds. Вот такая незатейливая история.



▷ Кому-то крупно не повезло. В воздухе разлетаются детали робота.



▷ Милая заварушка. Богомолоподобный робот отбивается от двух роботов-близнецов, в то время как на заднем плане прыгает робот-ниндзя. А схватка только началась...



▷ Робот тем и отличается от человека, что стойко принимает удар между ног.

## НЕМНОГО СТАТИСТИКИ

### ЦИФРЫ И РОБОТЫ, РОБОТЫ И ЦИФРЫ – ЧТО ЖЕ ИХ СВЯЗЫВАЕТ?

Итак, в игре нам будет предоставлена возможность: увидеть 50 различных роботов, поиграть в ЧЕТЫРЕХ интересных режимах на 10 непохожих аренах. В мультиплееере все это разбавляется ШЕСТЬНАДЦАТЬЮ участниками, роботизированного безумия. Кому-то мало цифр? Игра поддерживает версию DirectX 8.1. А количество бета-тестеров, направленных на предварительное тестирование игры, – 600 человек.



ненные шары, ядерные ракеты, швыряются бомбами – и за каждым из роботов стоит живой игрок. Это вам не Virtual On...

Разработчики утверждают, что движок OMF: Battlegrounds под названием Phoenix использует самые последние возможности, предоставляя игроку возможность любоваться чистой, красивой графикой. Отражения, тени в высоком разрешении, множественные частицы, высококачественные текстуры, любое разрешение, которое позволит ваша видеокарта – все это к вашим услугам. Новая система настроек позволит выбирать роботу «шкуру», цветовой набор, а также создавать своих роботов, свои арены. Более того, через несколько месяцев после выхода игры на официальном сайте игры появятся инструменты для создания собственных модификаций.

Есть мнение, что данный проект нельзя обойти своим вниманием по двум причинам: первая – жанр «файтинг», представители коего якобы канули в лету, вторая – оригинальный мультиплееер, который необходимо опробовать на себе. ■



забросить мяч в определенную зону, одновременно не давая противнику сделать то же самое. Причем играть можно будет не только с несколькими живыми противниками, но и одному. Для этого разработчики создали уникальный Искусственный Интеллект, который разрешается настроить так, как вам захочется. Причем вам станут доступны состязания с ботами не только один на один, но и в связке с «настоящими» игроками.

В любом бою робот вооружен не только собственными металлическими конечностями, но и дополнительным оружием. Как насчет самонаводящихся пауков-бомбочек, огненных шаров, энергетических серпов, скорострельного плазмогана, торнадомета, устройств с за-

**ОСНОВНОЙ УПОР СДЕЛАН НА МУЛЬТИПЛЕЕР. ДЛЯ ЭТОГО РАЗРАБОТЧИКИ ПЛАНИРУЮТ СОЗДАТЬ СЕТЬ ПУБЛИЧНЫХ СЕРВЕРОВ, НЕ ЗАБЫВАЯ О ПОДДЕРЖКЕ ЧАСТНЫХ.**



► С первого раза в такую акробатику сложно поверить, но...



► Движок Phoenix способен и не на такие чудеса. Главное, чтобы руки росли откуда надо.

► Небольшое количество арен компенсируется их разнообразием. В OMF: Battlegrounds есть похожие роботы, но нет одинаковых арен.



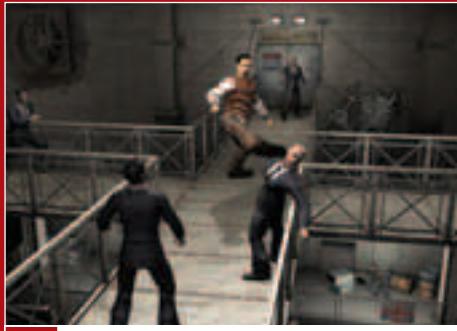
■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox, PS2, GameCube ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Empire Interactive  
■ РАЗРАБОТЧИК: Mucky Foot Productions ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4  
■ ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2003

<http://www.muckyfoot.com/>

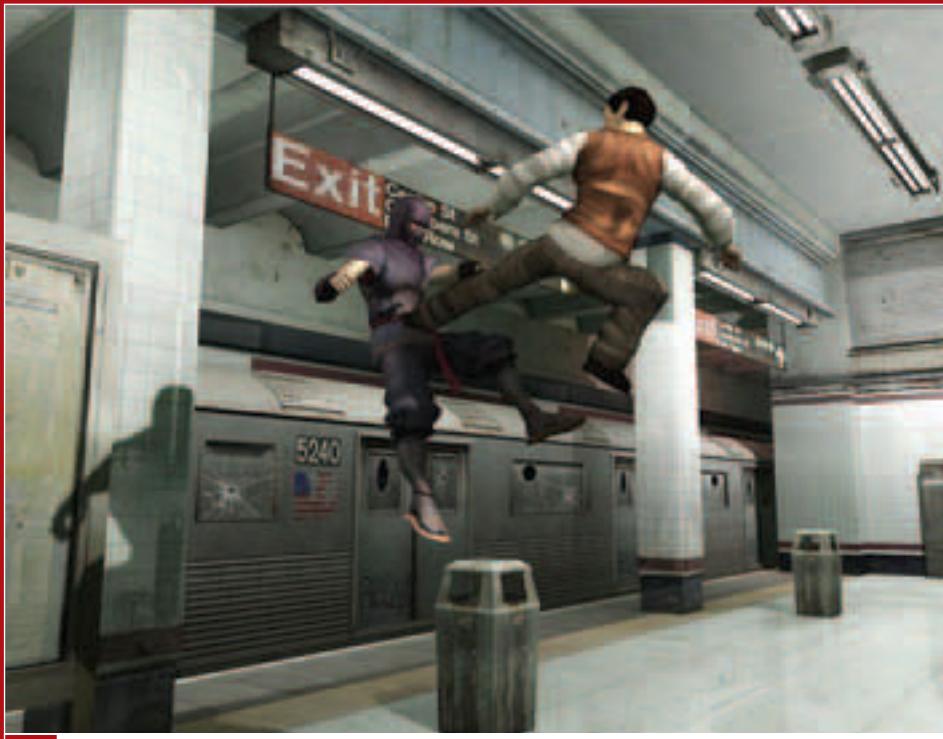
## В РАЗРАБОТКЕ



▷ Так и видится, как камера плавно облетает импровизированную арену.



▷ Дело «Матрицы» живет и процветает – и здесь агенты плодятся с невероятной скоростью!



▷ Игра полна и тонких намеков, и достаточно брутального юмора. Обратите внимание, с каким изяществом указал боец на выход своему оппоненту с синим полотенцем на физиономии.

# → BULLETPROOF MONK

## ИДЕМ В КИНО!

Американская премьера «Пуленепробиваемого» состоялась 16 апреля этого года. Фильм, снятый легендарным Джоном Ву, рассказывает о нелегкой дружбе бронебойного героя (Чоу Юн Фат) с уличным воришкой по имени Кар (Шон Вильям Скотт). В компании «принцессы русской мафии» с труднопроизносимой фамилией Bad Girl (Джейми Кинг) они сравнительно неуклюже пародируют лучшие эпизоды обеих «Матриц», попутно спасая мир от недодавленных 60 лет назад нацистов. Российская премьера фильма по неизвестным причинам отложена аж до 16 июля. Неужели прокатчики испугались конкуренции с «Перезагрузкой» и «Людьми X-2»?

ИГОРЬ «ZONTIQUE» СОНИН  
[zontique@7ka.mipt.ru](mailto:zontique@7ka.mipt.ru)

**У**же сейчас ни один настоящий блокбастер не обходится без сопроводительной игры «по мотивам». Пройдут годы, и при помощи новейших технологий на носители следующего поколения будет записываться информация о расположении всех предметов в трехмерном пространстве. Зрители сами смогут выбирать рабочие, разбивать историю на сцены, сохранять положение и передвижения камеры и делиться своими творческими находками с друзьями. С каждым фильмом будут поставляться несколько вариантов саундтрека и раскадровки, превращающих по желанию домохозяек стильную бойню в сопливую мелодраму. Но это будет после.

Пока столь ужасные достижения прогресса не привели к гибели киноиндустрии как явления, давайте ценить каждую выпускаемую «игроизацию». На повестке дня у нас «Пуленепробиваемый» – жесткий экшн о применении восточных боевых искусств по прямому назначению. Как всегда и бывает в таких случаях, игра в основном следует событиям фильма, изредка проясняя общую картину мира сценками в стиле «что произошло, пока главный герой ходил в туалет». Под нашим чутким руковод-

ством побывает не только сам монах, но и другие персонажи, причем протеже отличаются не только внешним видом – у каждого из них обязательно будут уникальные методы физического воздействия на противников. Боевая система соответствует самым современным стандартам – наносить удары и ставить блоки разрешается в любом интересующем вас направлении. Использование стен и тел противников для проведения особенно хитрых финтов не просто возможно, а всячески приветствуется. Лицевая анимация пока что ограничивается способностью необычайно широко открывать рот, что выглядит несколько... необычно.

Одиночные похождения ограничиваются двумя классическими режимами: story и arcade, зато в многопользовательской игре будет где разгуляться любителям самых что ни на есть оригинальных развлечений. Достоверно известно, что в Bulletproof Monk, помимо обычных deathmatch и team deathmatch, попадут такие забавы, как «поймай обезьяну» и «догони курицу». Что скрывается за столь интригующими названиями – пока что неизвестно, но звучат они как нельзя более заманчиво. Графическая сторона проекта дело портить не собирается, наоборот, достойная детализация моделей, неплохо проработанные интерьеры и отличнейшие тени дают определенный повод надеяться, что игра не подведет. Как убедительно доказала The Lord of the Rings: The Two Towers, игра по фильму вовсе не обязательно должна быть бездарной поделкой. ■

тельской игре будет где разгуляться любителям самых что ни на есть оригинальных развлечений. Достоверно известно, что в Bulletproof Monk, помимо обычных deathmatch и team deathmatch, попадут такие забавы, как «поймай обезьяну» и «догони курицу». Что скрывается за столь интригующими названиями – пока что неизвестно, но звучат они как нельзя более заманчиво. Графическая сторона проекта дело портить не собирается, наоборот, достойная детализация моделей, неплохо проработанные интерьеры и отличнейшие тени дают определенный повод надеяться, что игра не подведет. Как убедительно доказала The Lord of the Rings: The Two Towers, игра по фильму вовсе не обязательно должна быть бездарной поделкой. ■

## КАК ЗАКАЛЯЛАСЬ СТАЛЬ

### ПИКАНТНЫЕ ПОДРОБНОСТИ ИЗ ЖИЗНИ МОНАХОВ

Первый рисованный мини-сериал о приключениях безымянного героя вышел в свет в далеком 1998 году. Через год проект успешно завершился, разошелся положенным тиражом и канул в лету. В марте этого года комикс подвергся спешной реанимации уже под названием Tales of the Bulletproof Monk. В первой книге вы узнаете о том, чем занимались монахи в середине шестнадцатого столетия в Тибете и как выжить буддисту во время Второй Мировой.





■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Руссобит-М ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен ■ РАЗРАБОТЧИК: CITY Interactive ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено ■ ДАТА ВЫХОДА: четвертый квартал 2003 года

<http://www.city-interactive.com/pe2.html>

В РАЗРАБОТКЕ



# PROJECT EARTH 2

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ  
kir@gameland.ru

Юбовь разработчиков к обогащению посредством штамповки сиквелов, римейков и add-on'ов известна всем. Больше того, каждое продолжение позиционируется как нечто совершенно новое, невиданное и неслыханное. Картинки суют нам роскошную графику, а пиарщики на разные голоса распевают обо всех прелестях будущего непременного хита. Я бы и сам обманываться рад. Но как часто под личиной золотой овцы скрываешься зловонная свинья! И вот опять уведомление о скором прибытии новой овчинки. Посмотрим же, братья, чем нас собираются кормить на этот раз.

## ПОЛУРЕАЛИЗМ



ДИНАМИКА ИГРЫ РЕАЛИЗМОМ ИСПОРЧЕНА НЕ БУДЕТ

Исходя из того, что игра должна быть динамичной, при воссоздании реальной физики разработчики пошли на определенные жертвы. «Вам не придется самолично выстраивать траектории полета кораблей, и уж

точно вы не застрянете где-нибудь в джунглях». А ведь могли: если помните, первая часть PE была настолько перегружена настройками и меню, что динамика самой битвы просто среди них терялась.

Ваша основная цель – доказать свою невиновность и вернуться в покинутый некогда дом. Побочная – прищучить всех клеветников, так бессовестно вас опорочивших.

## ПРОЗРЕНИЕ

Получив массу нелестных отзывов за интерфейс в первой части игры, разработчики решили всерьез озадачиться созданием чего-то совершенно нового, удобного и функционального. На этот раз максимально интуитивное управление ни на секунду не будет отрывать вас от самого игрового процесса. Осуществлено это будет, скорее всего, с помощью множества всплывающих меню и горячих клавиш. Особое внимание уделят физике игры. Особенности ландшафта и погодные условия заставят вас трижды подумать перед тем, как использовать ту или иную технику. К примеру, по песку тяжелые танки передвигаются значительно медленнее легковесных багги. О графике говорить пока еще рано, так как сам движок только подходит к стадии финальной доработки. Однако, по словам одного из руководителей проекта, Марка Тимински, картинка будет превосходить все то, что мы видели раньше. Хочется в это верить, но неравен тот час, когда овца захрюкает. Или все обойдется? ■

## БОЕВОЙ НАСТРОЙ

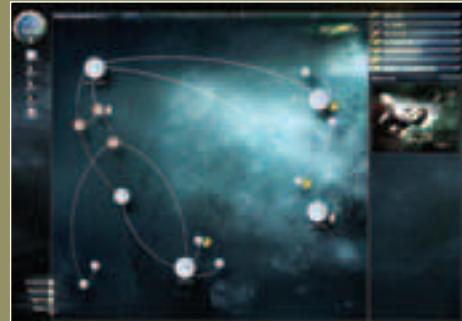
В каждом новом свершении исключительно важно не бояться быть слишком амбициозным. Этого у разработчиков PE2 не занимать. Помимо немногочисленной информации о самом игровом процессе, на официальном сайте помещено довольно веское заявление о грандиозной масштабности проекта. «Игра является собой компиляцию из всех самых удачных элементов, идей и технических решений, реализованных в лучших представителях стратегического жанра. Возможно, что некоторые наши нововведения со временем станут классикой и будут использоваться во всех играх подобного рода». Не правда ли, аж дух захватывает?



Уже сейчас можно делать выводы о графической стороне игры. Реалистичный дым, динамическое освещение, детализированные текстуры – разве что теней не хватает.



Интерфейс Project Earth 2 удобен и, что немаловажно, компактен.



Экономические проблемы решаются посредством глобальной карты.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: fighting  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Sammy Europe ■ РАЗРАБОТЧИК: Arc System Works  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2



<http://www.sammystudios.com/games/ggx2/>



▶ Процесс выбора персонажа сопровождается роскошными иллюстрациями.



▶ В арсенале И-но, помимо гибсоновской гитары, обретается микрофонная стойка.

ТЫ – МНЕ, Я – ТЕБЕ 

Незамысловатость управления (□ – удар рукой, X – удар ногой, ▲ – взмах оружием, ○ – атака с сильным замахом) на самом деле весьма обманчива: в GGX2 поразительно глубокая боевая система. В схватке со знатоком здесь ничего не добьешься, если просто барабанить по кнопкам. Тогда как во многих файтингах это часто является залогом победы, здесь результатом станет верная смерть. Атакующие и оборонные маневры составляют целую науку, дисциплины которой именуются звучными словосочетаниями вроде Dead Angle, Psych Burst, Gatling Combo, Overdrive, Roman Cancel, Counter Hit, Stagger Move и One-Hit Kill. Спаринг двух профи в GGX2 – потрясающее по техничности зрелище.

# GUILTY GEAR X2

## ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ  
 valkorn@gameland.ru

**С**о дня появления первой Guilty Gear (PS one, 1998) немало воды утекло. Тогда GG была лишь одной из многих похожих игр – но рынок двухмерных файтингов неумолимо сжимался, и сейчас третья часть серии стала, пожалуй, самым успешным проектом в своей нише – а в том, что некогда доминирующий жанр рисованных драк в США и Европе перешел в разряд нишевых, нет никаких сомнений. Знаменитая Guilty Gear X (аркадный оригинал портировали на Dreamcast, вскоре последовали версии для PS2, PC и GBA) окончательно оформила концепцию сериала: Guilty Gear находится где-то между вдумчивым геймплеем Street Fighter III и беспашашной неразберихой капкомовской серии Vs. Грамотно выстроенный баланс между сложными в исполнении спецприемами и легко доступными атаками привел к тому, что игра пришла по вкусу как выросшим на классике Capcom и SNK хардкорщикам, так и новичкам, на время оставившим ради GGX даже любимый Soul Calibur.

Не последним аргументом в пользу файтинга от Sammy стали готичные персонажи и хэви-металлический саундтрек – другие рисованные драки ничем подобным похвастать не могли.

### ➤ X1,5

Мы бы не рискнули назвать GGX2 полноценным сиквелом GGX. Учитывая характер внесенных в игру изменений, ее скорее следует считать апгрейдом – ведь данная версия включает всех героев предыдущей части (большинство их движений остались неизменными) и только четырех новых бойцов. Полностью соответствует антуражу Guilty Gear, пополнение списка персонажей представляет собой в высшей степени странный квартет. Одержимый демоном Заппа не особенно хочет сражаться – его заставляют это делать темные силы. Мальчик по имен-

ни Бриджет воспитывался как девочка, поэтому одевается в костюм Красной Шапочки, а в качестве оружия использует игрушку йо-йо. Бородатый вампир Слеер слегка напоминает Демитрия из Darkstalkers, а щеголяющая в ведьминой шляпе И-но извлекает из электрогитары звуки, которые запросто могут лишить жизни даже такого могучего противника, как гигант Потемкин.

### ➤ ЕСТЬ ИЗ ЧЕГО ВЫБРАТЬ

Помимо привычных любому файтеру режимов Vs., Training и Survival, присутствуют Mission, Story, M.O.M. и Vs. CPU. Режим Mission напоминает Edge Master Mode из Soul Edge: вам предлагается провести 50 схваток, в каждой из которых для победы необходимо действовать каким-то определенным образом (к примеру, пользоваться

## ОБ АВТОРЕ

И ШВЕЦ, И ЖНЕЦ...



Дaisuke Ishiwatari (Daisuke Ishiwatari) родился 14 августа 1973 года. Неизвестно, с чего начинал свой карьерный рост творец вселенной Guilty Gear, но данный сериал принес ему известность как успешному гейм-продюсеру. Мало того, будучи человеком разносторонних талантов, он не только создал оригинальный дизайн персонажей своих игр, но и написал для них саундтреки, показав себя способным композитором. Ишиватари-сан также озвучивает одного из главных героев GG – Сола Бэдгая.



### ➤ КРАСИВЕЕ, ЧЕМ

Street Fighter III

### ➤ ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Street Fighter Alpha 3

GGX2 ИМЕЕТ ТАКОЕ ЖЕ ПРАВО НАЗЫВАТЬСЯ КОРОЛЕМ 2D-ДРАК, КАК И SFIII.

## ВЕРДИКТ

РЕДКИЙ ШДЕДЕВР



9.0

НАША ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

## + ПЛЮСЫ

Эталонный геймплей, фантастические персонажи, удивительная графика, редкий саундтрек. В GGX2 хорошо буквально все.

## - МИНУСЫ

Нелегко показывать высший пилотаж, если у вас нет аркадного джойстика. Ну и совсем мелочь: хочется побольше новых фонов.

Великолепная игра. Она в один-ночку вытягивает жанр рисованных драк из того болота, куда он сполз за последние годы.

## А БЫЛО ЛИ АНИМЕ?

## МИФ, ЛЕГЕНДА ИЛИ ПРАВДА?

Долгое время среди фэнсов циркулировали слухи о том, что по GGX снято аниме. Характерный облик героев наводил на мысли о том, что японцы наверняка уже воплотили их в отдельном анимационном фильме. В действительности существует только аниметрейлер с героями игры, и он попал на диск GGX2.



исключительно спецприемами). Story раскрывает богатую событиями историю игры посредством общения персонажей между схватками. Режим М.О.М. является собой соревнование, где за удачно проведенные комбо-атаки присваиваются различные медали. Vs. CPU ничем не отличается от парных схваток двух игроков – за исключением того, что вместо живого противника на ринг выходит управляемый компьютером оппонент, своеобразный бот. Хотя изобилие доступных режимов всегда приветствуется, нельзя не отметить, что на работу над ними вряд ли затрачено много времени – несложно перекрасить бойцов для Survival, написать диалоги и снабдить их статичными портретами. Среди перечисленных нововведений пальму первенства удерживает режим Mission, настоящий крепкий орешек. Порой придется потратить более сотни попыток, чтобы правильно выполнить задание; игравшие в Soul Edge/Calibur сразу поймут, о чём речь. Наградой за труды станут иллюстрации, постепенно открывающиеся в галерее.

## + МАНИФИК! МАЖЕСТИК!

Наблюдать игру на экране – сплошное удовольствие. Ни в одном рисованном

файтинге до GGX2 не было такого великолепного качества анимации. Принимая во внимание высокую скорость геймплея, плавность движений персонажей прямо-таки рекордная – в визуальном плане творение Arc System Works на голову выше всех без исключения конкурентов. Авторы прекрасно понимают, что, несмотря на всю консервативность избранного жанра, необходимо следовать в ногу со временем – отсюда высокое разрешение игровой картинки и (в качестве одной из опций) поддержка телевизоров с прогрессивной разверткой. Куда там Сарсом с ее пикселизованными бойцами! Даже мастера из Playmore в аркадной KOF'02 не смогли реализовать настолько филигранную прорисовку персонажей. Графика изумительна, более того – она практически совершенна. Вот он, качественный потолок нынешних 2D-игр: теперь удивить нас можно будет исключительно дизайном, ведь сделать картинку еще более детальной при нынешних технологиях просто невозможно. Достаточно беглого взгляда на скриншоты, чтобы понять – по части дизайна GGX2 недосыпаема. Перед нами безумно стилизованное произведение искусства, без всяких скидок. Если хотите – главный аргумент в пользу того, что двухмерную

графику в играх хоронить преждевременно. Безупречной картинке аккомпанирует энергичная, «тяжелая» звуковая дорожка – мало кто из разработчиков в наши дни готов выстроить музыкальное оформление проекта на столь бескомпромиссном саунде, и авторы GGX2 достойны уважения уже за проявленную храбрость. К тому же давние фэнзы ждали именно такую музыку: жесткую, но мелодичную – доказательством тому служат отличные продажи саундтрека.

## + ЛОКОМОТИВ ПРОГРЕССА

Насколько можно судить, сериал Guilty Gear гораздо популярнее среди российских геймеров, нежели среди их американских собратьев по джойстику. Такое положение дел не может не радовать – в то время как в США в пользу восхитительных игр от Arc System Works высказываются, как правило, журналисты и немногочисленные хардкорщики, в нашей стране – как и на родине сериала, в Японии – рядовые игроки тепло принимают очередные версии GG. Да, впрочем, и остальных двухмерных файтингов тоже. Это говорит о преемственности, о том, что наряду с родившимися сравнительно недавно жанрами и новаторскими решениями наши геймеры не забывают и о проверенных временем концепциях, которые еще рано списывать со счетов. Тем более что GGX2 не просто сохраняет все лучшее, что накоплено в области 2D-драк за последние 15 лет, а еще и продвигает вперед жанр, который, как еще недавно казалось, безнадежно стагнировал. Благодаря GGX2 мы увидели, что у этого жанра есть радужное будущее. Хочется надеяться, что мы не обманемся в своих надеждах. ■



▶ Шляпа говорящая и умеет кусаться.



▶ Вот уж правда, если картинка может сказать тысячу слов, то ролик потянет на миллион.



▶ Знакомые по предыдущей части фони подверглись некоторой переработке: где-то настало другое время суток, а где-то произошли более значительные изменения.



▶ Бриджет совершенно точно – мальчик. Несмотря на то, что мы тут с вами лицезреем...



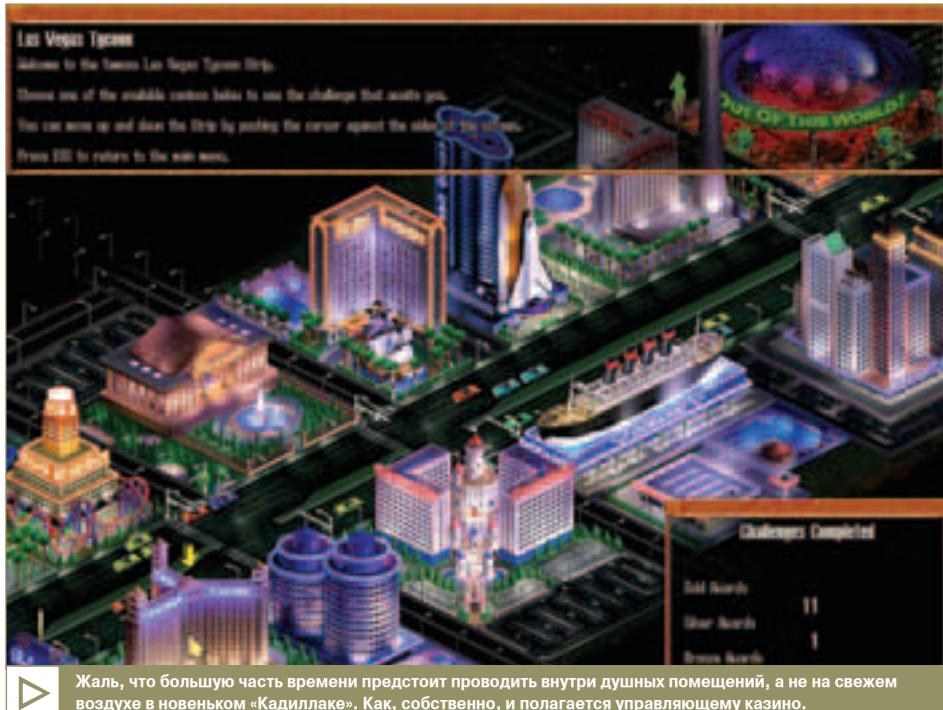
■ ПЛАТФОРМА: РС ■ ЖАНР: management ■ ИЗДАТЕЛЬ: Simon & Schuster  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Edgies ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 300 МГц, 64 Мбайт RAM



<http://www.edgies.com/lasvegastycoon/index.htm>



► Обустроить барную стойку и забыть о клозетах – непростительный просчет.



► Жаль, что большую часть времени придется проводить внутри душных помещений, а не на свежем воздухе в новеньком «Кадиллаке». Как, собственно, и полагается управляющему казино.



► Разбросанный по округе мусор определенно говорит о престижности казино.

# LAS VEGAS TYCOON

## ПОКИДАЯ ЛАС-ВЕГАС

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО  
 spoiler@gameland.ru

Он прогуливается по казино, не имея при себе ни одной фишки, и с упоением поглощает сладкий дым сигар. Его улыбка слегка искривляется, когда в ответ на оглушительный звон жетонов раздаются радостные вопли посетителей. «Выигравшему – за счет заведения», – сквозь зубы отпускает он пышногрудой красавице. «И покрепче», – добавляет, уже направляясь в свой личный кабинет.

В Las Vegas Tycoon вы выступаете именно в роли управляющего казино. Как это часто бывает, госпожа Удача изменила с кем-то другим, юношеский азарт резко улетучился, а значит, пришла пора заняться серьезными делами.

### ► КАРТЫ, ДЕНЬГИ, ДВА СТВОЛА

На выбор предлагаются два режима игры: Challenge, радующий богатым ассортиментом миссий, и Freeplay, дающий свободу действий в функционирующих казино.

Вы оказываетесь на аллее, вдоль которой возвышаются самые разнообразные постройки. Разрешите проблему в одном казино, и сможете продвинуться дальше. Причем самые первые заведения на поверху оказываются аккуратно завуалированными обучающими миссиями.

Если вы хотя бы раз в жизни здорвались с одноруким бандитом, то наверняка знаете, по каким законам работает вся система в целом. Ну или если играли в любой другой tycoon. Весь бизнес строится за счет посетителей. Ну а дальше начинаются проблемы...

### ► ДЕНЬГИ ПАХНУТ

Автоматы имеют привычку выходить из строя – порой попадаются черезчур энергичные игроки, и приходится тратиться на обслуживающий персонал.

Начало откровенно затянуто. Неподдельный интерес к игорному бизнесу просыпается лишь к самым последним сценариям. Если посетители продувают деньги, их поддержат обворожительные блондинки. Если просадившие целое состояние начинают буйствовать – найдут, чем заняться охранники.

Вскоре уследите за всем происходящим становиться просто невозможно. Когда казино разрастается до немыслимых размеров, получается эффект муравейника. От обилия снуящих туда-сюда человечков рябит в глазах, и это откровенно раздражает.

Все, что остается – внимательно читать строку подсказки и бездумно удовлетворять потребности каждого. Ключевое слово – читать. Нет, уж лучше я достану из своей наплечной сумки «Колыбельную» Чака Паланика. Никогда не верил, что может быть что-то сильнее «Бойцовского клуба». Крайне рекомендую. ■

### СЕКРЕТЫ УПРАВЛЕНИЯ

#### ДИСКРИМИНАЦИЯ ПО ВОЗРАСТНОМУ ПРИЗНАКУ

Все посетители делятся на три возрастные группы: молодежь, семейные пары и пожилые люди. Соответственно, в вашем казино должны быть представлены автоматы всех видов. Заметьте, что клавиши от [1] до [5] подсвечиваются человечков как раз по возрастному признаку – для упрощения работы.



ВЕРДИКТ

ТОСКЛИВО

5.0

НАША ОЦЕНКА

#### МЫСЛИ ВСЛУХ

##### ► ПЛЮСЫ

Достоинства у виновницы обзора такие же, как и у любой менеджмент-стратегии. Главное – привлекательная тематика.

##### ► МИНУСЫ

Суровые проблемы с геймплеем в проектах подобного рода неизбежны. Детище Edgies, как видите, не стало исключением.



► Состояние посетителей узнается по значкам.

### ХУЖЕ, ЧЕМ

Jurassic Park:  
Operation Genesis

### КРАСИВЕЕ, ЧЕМ

Zoo Tycoon

ВПОЛНЕ ЗАУРДНЫЙ ТУСКООН. НИЧЕМ НЕ ХУЖЕ, НО И НИЧЕМ НЕ ЛУЧШЕ ДРУГИХ.



Работайте,

играйте,

общайтесь с друзьями -

все одновременно!

Вам это под силу, если Вы используете  
Exclon Universal EX12 на базе процессора  
Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper-Threading



АДРЕСА КОМПЬЮТЕРНЫХ САЛОНОВ

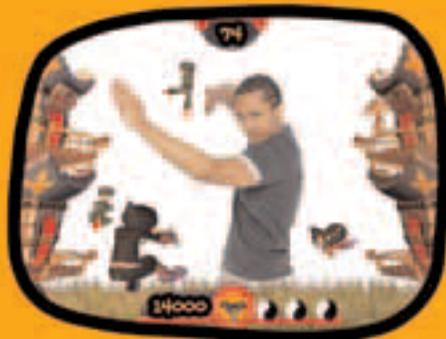
Лихоборско-Родниковая: Димитровский пр-т 107, кирп. 237, (095) 485-5955, 485-5863, 485-8400  
Свибловская: Проспект Буденного 171, (095) 265-3380  
ВДНХ: 89811 линиями: Вычислительная техника, (095) 776-8847  
Шоссе Энтузиастов: Пространство Бизнес-Клуба, Бирюлевский Компьютерный центр, павильон А4, (095) 788-1503, 788-1504  
Ульяновский: Продажи компьютеров, (095) 522-00-00, e-mail: info@ulc.ru  
Бирюлево-Западное: www.ulc.ru, e-mail: uulc@ulc.ru

КОРПОРАТИВНЫЙ ОТДЕЛ  
телеф. 727-0231  
e-mail: b2b@excland.ru  
www.excland.ru



Компьютер Эксилон на базе процессора Intel® Pentium® 4  
3,06 МГц с технологией Hyper-Threading  
идеально подходит для работы, а также обладает широчайшими  
возможностями для игр и общения.

- Вся продукция сертифицирована (РОСС RU. МЕ61.В01302)
- Гарантия 2 года на всю продукцию
- Бесплатная доставка по Москве
- Продажа любой компьютерной техники в кредит



KUNG FOO – ПО-СВОЙСКИ РАЗБЕРИТЕСЬ С КУЧЕЙ ЗЛОБНО НАСТРОЕННЫХ НИНДЗЯ

PLATE SPINNER – ЧЕМ БЫСТРЕЕ ВЫ БУДЕТЕ РАСКРУЧИВАТЬ ТАРЕЛКИ, ТЕМ БОЛЬШЕ ОЧКОВ ЗАРАБОТАЕТЕ. И БЕРЕГИТЕСЬ ВРЕДНЫХ МАРТЫШЕК!

BOXING CHAMP – ВСТУПИТЕ НА БОКСЕРСКУЮ АРЕНУ И ВЫЙДИТЕ ПОБЕДИТЕЛЕМ ИЗ СХВАТКИ С БОКСЕРОМ-ГОРИЛЛОЙ



НАСТОЯЩАЯ РЕВОЛЮЦИЯ В МИРЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ, ЕҮЕ ТОУ ПОЗВОЛИТ ЗАБЫТЬ О ДЖОЙСТИКАХ И КЛАВИАТУРАХ И УПРАВЛЯТЬ ИГРОВЫМ ПРОЦЕССОМ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ДВИЖЕНИЯМИ СОБСТВЕННОГО ТЕЛА!

СПЕЦИАЛЬНАЯ КАМЕРА, ПОДКЛЮЧАЕМАЯ К PLAYSTATION 2, СПОСОБНА НЕ ТОЛЬКО ПОКАЗАТЬ ВАС ПО ТЕЛЕВИЗОРУ, НО И РАСПОЗНАТЬ ВСЕ ВАШИ ДВИЖЕНИЯ.

12 СУМАСШЕДШИХ ИГР ВХОДЯТ В КОМПЛЕКТ ПОСТАВКИ ВМЕСТЕ С КАМЕРОЙ. ВЫ МОЖЕТЕ СЫГРАТЬ В НИХ КАК В ОДИНОЧКУ, ТАК И С ДРУЗЬЯМИ.

SLAP STREAM – ПРОВЕРЬТЕ БЫСТРУТУ СВОЕЙ РЕАКЦИИ, СПАСАЯ КРОЛИКОВ ОТ СТРАШНЫХ КРЫС

UFO JUGGLER – ПОПРОБУЙТЕ УДЕРЖАТЬ ДЕСЯТОК ИАО НА СВОЕЙ ОРБИТЕ

BEAT FREAK – ПРОВЕРЬТЕ СОБСТВЕННОЕ ЧУВСТВО РИТМА, В ТАКТ УДАРЯЯ ПО ДИНАМИКАМ ПОД МУЗЫКУ





MIRROR TIME – ВЗРЫВАЙТЕ ХОРОШИЕ ПУЗЫРИ И ИЗБЕГАЙТЕ ПЛОХИХ. ЭКРАН БУДЕТ ВЕСТИ СЕБЯ ПО ПРИНЦИПУ КРИВОГО ЗЕРКАЛА, ВСЕ ВРЕМЯ МЕНЯЯ ПРАВИЛА



BOOGIE DOWN – ДУМАЕТЕ, ЧТО УМЕЕТЕ ТАНЦЕВАТЬ? ЭТО ЛЕГКО ПРОВЕРИТЬ!



ROCKET RUMBLE – ИСПОЛЬЗУЙТЕ СВОИ РУКИ И, РАЗУМЕЕТСЯ, ВООБРАЖЕНИЕ, ЧТОБЫ ЗАЖЕЧЬ В НЕБЕ КРАСИВЕЙШИЙ ФЕЙЕРВЕРК.

## ВИДЕОКАМЕРА, PLAYSTATION®2 И ВЫ – В ГЛАВНОЙ РОЛИ!



WASHI-WASHI – ВООРУЖИТЕСЬ ГУБКАМИ И НАПЕРЕГОНКИ ВЫМОЙТЕ ДО БЛЕСКА ВИРТУАЛЬНЫЕ ОКНА

KEEP UPS – ИСПОЛЬЗУЙТЕ СВОЕ ТЕЛО И ФУТБОЛНЫЕ НАВЫКИ, ЧТОБЫ НЕ ДАТЬ ФУТБОЛЬНОМУ МЯЧУ УПАСТЬ НА ЗЕМЛЮ

GHOST CATCHER – МЕРТВЕЦЫ РЕШИЛИ ПОДНЯТЬСЯ ИЗ МОГИЛ И ВАША ЗАДАЧА – НЕ ДАТЬ ИМ ВЫБРАТЬСЯ С КЛАДБИЩА



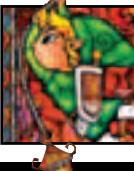


■ ПЛАТФОРМА: GameCube ■ ЖАНР: action/RPG  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo ■ РАЗРАБОТЧИК: Nintendo EAD  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

<http://www.zelda.com>

## ВЕРДИКТ

ZELDA ПЛАТИНОВОЙ ПРОБЫ.



9.0

## НАША ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

## ПЛЮСЫ

Великолепный дизайн монстров и подземелий, качественные и чрезвычайно свежие графические решения.

## МИНУСЫ

Наводные порции игрового процесса вполне могли быть более занимательными или хотя бы чуть более короткими.

Очередное подтверждение силы Nintendo EAD. Команда работает на почти недостижимом для большинства разработчиков уровне.



Вход в одно из самых красивых подземелий.

## ХУЖЕ, ЧЕМ

Legend of Zelda: Ocarina of Time

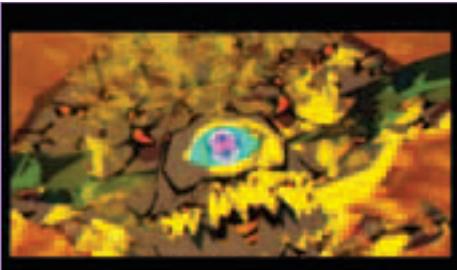


## ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Legend of Zelda: Majora's Mask



СРАВНИВАЕМ ХИТЫ ДЛЯ GC: WW ЛУЧШЕ MARIO SUNSHINE, НО ЧУТЬ ХУЖЕ, ЧЕМ METROID PRIME.



Босс огненного подземелья. Как и в случае с Gohma из ОоТ, глаза – его слабое место.



В процессе своих скитаний по морским просторам вы можете навидаться всяческим.

## ИРЛАНДСКО-ЯПОНСКИЙ ЭПОС



СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ

amir@gameland.ru

НИ СЛОВА  
О TOON-SHADING!

Традиционно долгий период ожидания релиза японской игры на европейском рынке в случае с Legend of Zelda: The Wind Waker оказался для многих игроков совершенно нестерпимым. Дела у GameCube в Европе обстоят хуже некуда и, похоже, в этот раз битва действительно уже проиграна, несмотря на то что Nintendo сдержала почти все обещания, выпустив в пределах одного года и Mario Sunshine, и Metroid Prime, и новую Legend of Zelda. Во времена N64 мы о подобном и мечтать не могли, однако сегодня этого явно недостаточно. Впрочем, речь сегодня идет вовсе не о политических перспективах платформ от Nintendo, а об очередном шедевре, созданном командой EAD. И здесь рациональные суждения, как ни пытаются, все равно уходят на второй план, уступая место ярким эмоциям, порой доходящим до совершенно неприличного щенячьего восторга.

объекты в Wind Waker кажутся игрушечными и миниатюрными, несмотря на вполне солидные физические размеры. Смешной и неуклюжий Link на ваших глазах превращается в храброго воина, исполненного достоинства и такого нетипичного для зазнавшегося супергероя качества, как здоровая самоирония.

Разворачивая паруса сериала в сторону, полностью противоположную течению всей современной игровой индустрии, Miyamoto и компания надеялись в некотором роде шокировать игрока, причем методами, мало отличающимися от применяемых той же Rockstar North в набившем оскомину Grand Theft Auto. Только для большинства сегодняшних игроков наличие крови, жестокости, проституток на улицах и прочих прелестей рейтинга Mature уже не является шокирующим

## LINK НЕ НАСТОЯЩИЙ!

## СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ WIND WAKER ДАЕТ ПОЯСНЕНИЯ

От серии к серии внешность молодого героя в зеленом, да и сюжетные линии, в рамках которых велось действие, бесконечно изменялись, зачастую даже противореча друг другу. Давать тому какое-либо объяснение тогда было не в моде, поскольку сюжеты игр были, как правило, чрезвычайно примитивны. Однако теперь авторам игры пришлось серьезно поразмыслить над тем, как склеить разрозненные куски истории воедино. Получилось изящно, прямо как в «Матрице» – Linkов на самом деле было много.



Особенно хорошо новой toon-shading-графике удается то, что остальные игры в нормальном виде показать не могут – водные поверхности, водопады, всплески, волны...

## КЛАССИЧЕСКОЕ ВСТУПЛЕНИЕ

## ИРЛАНДСКИЕ НАПЕВЫ И ЧЕРНО-БЕЛАЯ ЭСТЕТИКА

Wind Waker встречает игроков роскошной заставкой, выполненной в минималистичном стиле. Драматичный рассказ о судьбах Hyrule и герое, одетом в зеленое, появляющемся ниоткуда и исчезающем в никуда, сопровождается композицией, в которой безошибочно угадываются нотки ирландской национальной музыки. Впрочем, о том, что Линк на самом деле ирландец, мы и раньше догадывались.



фактором. Привлекательным – да, но не более того. Wind Waker шокирует наивностью, непоколебимой преданностью идеалам детских сказок, былинным представлением о природе добра и зла, божественной непосредственностью и абсолютной сказочной безмятежностью действия. Ощущения, прямо скажем, не для слабонервных. Еще поразительнее то, как при всех этих якобы навевающих скучу идеалах добродетели, каждая новая Legend of Zelda умудряется ставить рекорды по увлекательности игрового процесса. Отчасти секрет, конечно, в безупречной изначальной формуле, однако этого, конечно, не достаточно для того, чтобы удерживать на плаву эдакий «Титаник» на протяжении пятнадцати лет. Чем же Nintendo удалось зацепить нас на этот раз?

## ■ БЕСКОНЕЧНАЯ ИСТОРИЯ

Те, кто играл в Ocarina of Time, знают, что Линк, Зельда и Ганон связаны друг с другом, поскольку являются хранителями трех элементов Triforce – храбрости, мудрости и силы соответственно. В Wind Waker мы выясняем

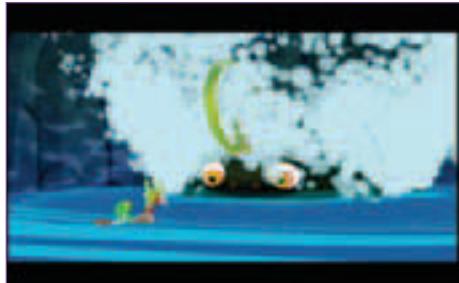
другую интересную деталь – эти самые Линк, Зельда и Ганон – вовсе не обязательно одни и те же люди, просто в каждый из периодов времени они умудряются появляться заново в новом облике. Сколько раз на земле Hyrule происходили события подобные тем, что рассказывает нам каждая серия игры, доподлинно неизвестно, однако, как гласит вступительный ролик к Wind Waker, в один прекрасный момент цепочка разрушилась и Ганон, не встретив никакого сопротивления, пришел в мир окончательно, утопив большую его часть в воде. Катализм похоронил под собой и сам Hyrule, и большинство его легенд. Со временем легенды о спасителе в зеленом приобрели смысл религиозного обряда. Когда же, наконец, пора героя пришла, враг во всеоружии готовился вновь и на сей раз окончательно поглотить этот мир. Теперь у Линка не будет времени вырасти – действовать придется герою-коротышке...

Тот факт, что главному герою игры так мало лет, достаточно серьезно отразился на игровом процессе. Линк в Wind Waker не принимает такого ко-

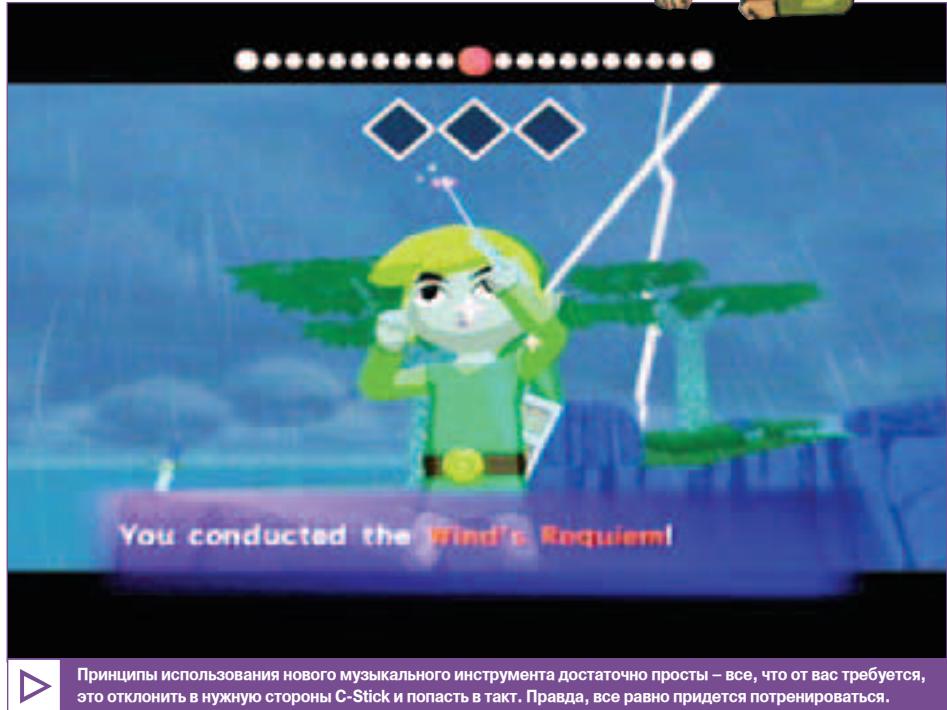
личества решений, как, например, в Ocarina of Time. Вместо немного наизнанку и глуповатой феи Navi главным советником теперь является не в меру умная говорящая парусная лодка королевских кровей. Более того, ее советы частенько звучат больше как приказы. «Пойди туда, принеси то, отправляйся в такой-то квадрат и найди это». Такое решение не понравится детям, которым и в обычной жизни хватает указаний. Впрочем этот факт еще раз демонстрирует что Nintendo на самом деле уже не считает детей своей основной целевой аудиторией. Она в основном работает на своих преданных фанатов окончательно отказавшихся от идей покорения мегамассового рынка.

## ■ SOMEWHERE, BEYOND THE SEA, SOMEWHERE, WAITING FOR ME...

Структура игры по сравнению с предыдущими версиями претерпела самые серьезные изменения, сохранив при этом все базовые элементы игрового процесса. Путешествия между различными населенными пунктами в



► Многие из героев Wind Waker вызывают стойкое ощущение déjà vu.



► Принципы использования нового музыкального инструмента достаточно просты – все, что от вас требуется, это отклонить в нужную стороны C-Stick и попасть в тант. Правда, все равно придется потренироваться.



► Одно из основных заклинаний позволяет менять направление ветра.



## БУДУЩЕЕ СЕРИАЛА

В своих последних интервью Сигерю Миямото и руководитель проекта *Wind Waker* Айдзи Аонума охотно делились соображениями относительно будущих се-рий *Mario* и *Zelda*. Обе новых игры планируются к выходу на *GameCube*, а не на новой приставке *Nintendo*, которая должна появиться в 2005-2006 году. *Mario 128* станет прямым продолжением *Mario 64* (считать таковым *Mario Sunshine*, оказывается, никогда не стоило). Что же касается *Legend of Zelda*, то полноценное продолжение сериала впервые увидит свет на следующей выставке E3, которая состоится в мае 2004 года, а выйдет, скорее всего, осенью или зимой'2004.



*Ocarina of Time* навряд ли являлись самой увлекательной частью игры, да и отнимали относительно небольшой процент времени. Конечно, там была очаровательная лошадка, масса секретных локаций, скелеты, вылезающие по ночам и романтические закаты и рассветы, но все же, откровенно говоря, туристических ощущений мир *Hyrule* не вызывал. Создавая гигантский мир *Wind Waker*, авторы *Zelda* сознательно шли на коренную ломку основ балансировки сериала. Новый принцип можно вкратце сформулировать так: меньше штатов по пещерам, больше времени на свежем воздухе. Лодку в зубы, и вперед – на поиски сокровищ, исследование мирового океана и составление его подробной карты с личным присутствием на всех островах. Грубое округление показывает, что теперь на воде приходится проводить до тридцати процентов игрового времени. Чем же развлекает нас море? Потрясающе реалистичной погодной системой, массой ловушек, неожиданными географическими открытиями, спрятанными на глубинах моря сундуками и, конечно, знаменитым ветром. А больше ничем. Маловато для столь солидной части игры. В общем, если бы не потрясающие ощущения от настоящего плавания по морским просторам, эта часть игры непременно стала бы ее главным недостатком. А так – лишь является единственным слабым местом.

### ► ПОД ЗЕМЛЮ!

Если морская порция приключений в *Wind Waker* несколько не дотягивает до статуса абсолютного шедевра, то пять великолепных подземелий полностью компенсируют возможную моральную травму. Их относительно небольшое число объясняется тем, что

## ФИНАНСОВЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

### БОЛЬШЕ ВСЕГО ИГРУ ЛЮБЯТ В ШТАТАХ

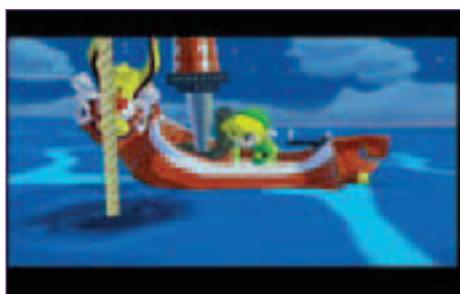
Японская версия *Wind Waker* была выпущена под рождество – 13 декабря 2002 года. После значительных продаж первых двух недель наступил существенный спад, который не позволил новому творению *Miyamoto & Co* достичь столь желанной миллионной отметки. На данный момент общие продажи *Wind Waker* в Японии составляют около

750 тысяч экземпляров. Значительно лучше дела идут в Штатах – лишь за первые десять дней после релиза игру раскупили тиражом свыше 850 тысяч копий. Точными цифрами европейских продаж мы, увы, не располагаем, однако *Nintendo* утверждает, что начальные продажи составили не менее 300 тысяч экземпляров.

проходу к ним, как правило, соответствует выполнение еще некоторого количества заданий, которые можно смело посчитать за самостоятельные мини-подземелья. Зато авторам на этот раз удалось полностью избежать каких-либо повторов, которые имелись в той же *Ocarina of Time*. Что же касается *Majora's Mask*, то подземелий там было вообще всего четыре, да и сама игра воспринималась скорее как большое и слегка сумасшедшее дополнение. Дизайн подземелий абсолютно безупречен – от трещинок в полу до самых разнообразных тварей, которые встретятся вам на пути. Грозные орк-стражники, солидные гориллоподобные верзилы, яростные скорпионы в каменных оболочках, вредные, но веселые прыгучие ежики-репейники, которые то и дело норовят прилипнуть к вашему телу, замедляя движения (а вокруг-то враги!) – все обитатели мира созданы с огромной фантазией. Во время первого прохождения игры готовьтесь к постоянному отпаданию челюсти. Не изменяя в корне боевую систему, авторы игры умудрились существенно ее усовершенствовать, добавив новый тип атаки и упростив

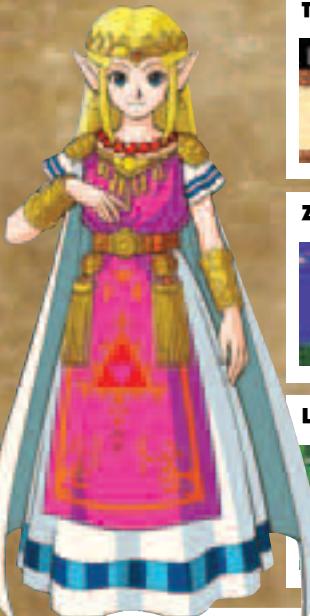


► Феи в *Legend of Zelda* меняются от серии к серии. Но характер у них остается прежним.



► Поиски сокровищ на морском дне – советую запастись терпением.

# ZELDA: ФАМИЛЬНОЕ ДРЕВО



## ПОРТАТИВНЫЕ СИСТЕМЫ

### LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING



■ Год выхода: 1993  
■ Платформа: Game Boy  
■ Разработчик: Nintendo

Через два года после феноменального A Link to the Past компания выпустила новую часть серии – но для портативной системы. Несмотря на массу ограничений, навязываемых Game Boy, игра была чудо как хороша.

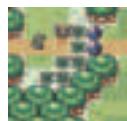
### BS: THE LEGEND OF ZELDA



■ Год выхода: 1995  
■ Платформа: SNES  
■ Разработчик: Nintendo

BS: The Legend of Zelda – основанная на самой первой Zelda для NES – вышла только на территории Японии и была доступна для скачивания (!) с помощью устройства Satellaview. Службу, впрочем, достаточно быстро прикрыли.

### LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX



■ Год выхода: 1998  
■ Платформа: Game Boy Color  
■ Разработчик: Nintendo

Запустив в продажу Game Boy Color, Nintendo моментально взялась за «расцвечивание» классической Link's Awakening. Помимо визуальной привлекательности, в нагрузку игра получила и дополнительное подземелье.

### LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK



■ Год выхода: 2000  
■ Платформа: Nintendo 64  
■ Разработчик: Nintendo

Диковинное и необузданное прочтение – дополнение гениальной Ocarina of Time. За создание игры отвечала новая команда и повторила из оригинала милый и чаровательный дурдом, на который нельзя было смотреть без восхищения.

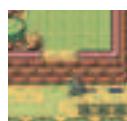
### LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES



■ Год выхода: 2001  
■ Платформа: Game Boy Color  
■ Разработчик: Nintendo/Capcom

Заключив соответствующий договор, под конец жизни GBC за дело взялась Capcom. Достигнув на этом поприще замечательных результатов и серьезно разнообразив игровой процесс. В данном случае – посредством включения в Оад путешествий во времени.

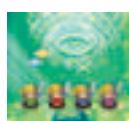
### LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS



■ Год выхода: 2001  
■ Платформа: Game Boy Color  
■ Разработчик: Nintendo/Capcom

Вторая Zelda от Capcom для GBC. Игра на удивление сильно отличалась от Oracle of Ages. Здесь стержнем игрового процесса (и, соответственно, ключом к решению головоломок) стала возможность «переключать» временя года.

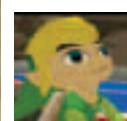
### LEGEND OF ZELDA: LTTP/FOUR SWORDS



■ Год выхода: 2003  
■ Платформа: Game Boy Advance  
■ Разработчик: Nintendo/Capcom

Порт A Link to the Past на GBA был неизбежен. Но владеющие портативной системой получили не только классическую игру времен SNES, но и созданную Capcom безумную Four Swords с мультиплером на четыре персоны.

### LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER



■ Год выхода: 2003  
■ Платформа: GameCube  
■ Разработчик: Nintendo

Подробно об игре мы, скорее всего, уже узнали из нашего обзора. Прекрасное переосмысление Ocarina of Time – причем переосмысление абсолютно во всем. Один из сильнейших проектов в библиотеке GameCube.

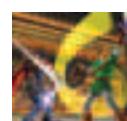
### SUPER SMASH BROS.



■ Год выхода: 1999  
■ Платформа: Nintendo 64  
■ Разработчик: Hal Laboratories

Super Smash Bros. – сумасшедший файтинг, в котором «звездные» персонажи Nintendo с остервенением ткули друг другу. В эту страшную компанию из пакомонов, Марио и прочих попал и Link – главный герой серии Zelda.

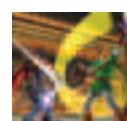
### SUPER SMASH BROS. MELEE



■ Год выхода: 2002  
■ Платформа: GameCube  
■ Разработчик: Hal Laboratories

Продолжение синхронного неслыханной популярности SSB, вышло уже на GameCube. И моментально стало бестселлером в Японии. Из Zelda здесь, кроме Linka, есть Ганондорф, Шеик и Зельда.

### SOUL CALIBUR II



■ Год выхода: 2003  
■ Платформа: Game Boy  
■ Разработчик: Namco

Разные версии Soul Calibur II для разных платформ, как известно, расплачиваются дополнительными «бонусными» персонажами. И если на PS2 это Хэйхати, а на Xbox – Стэун, то на GC – наш Link.

## PHILIPS CD i

### LINK: THE FACES OF EVIL



■ Год выхода: 1993  
■ Платформа: Philips CD-i

Разорвав соглашение на создание CD-привода с Sony, Philips взялась в аналогичную сделку с Philips. Превратив ее, компания передала Philips во временное пользование торговую марку Zelda. Что породило череду жутковатых проектов для CD-i. Этот – первый.

### ZELDA: THE WAND OF GEMELON



■ Год выхода: 1993  
■ Платформа: Philips CD-i

Вторая по счету поделка от Philips под маркой Zelda. Игра ухасала даже больше, чем Link: The Faces of Evil. Здесь вам приходится управлять Зельдой, выряженной в розовую юбочку и творившей тотальное не-потребство.

## ZELDA'S ADVENTURE



■ Год выхода: 1995  
■ Платформа: Philips CD-i

■ Разработчик: Philips

Эта игра ухипилась превозой даже своих кошмарных предшественниц, вышедших за пару лет до нее. Очаровательный мадам из Philips отличал отвратительный вид и не менее отвратительный геймплей. К счастью, на Zelda's Adventure мрачная эпопея закончилась.



## ДРУГИЕ ЖАНРЫ



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: adventure  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Agetec ■ РАЗРАБОТЧИК: Irem  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1



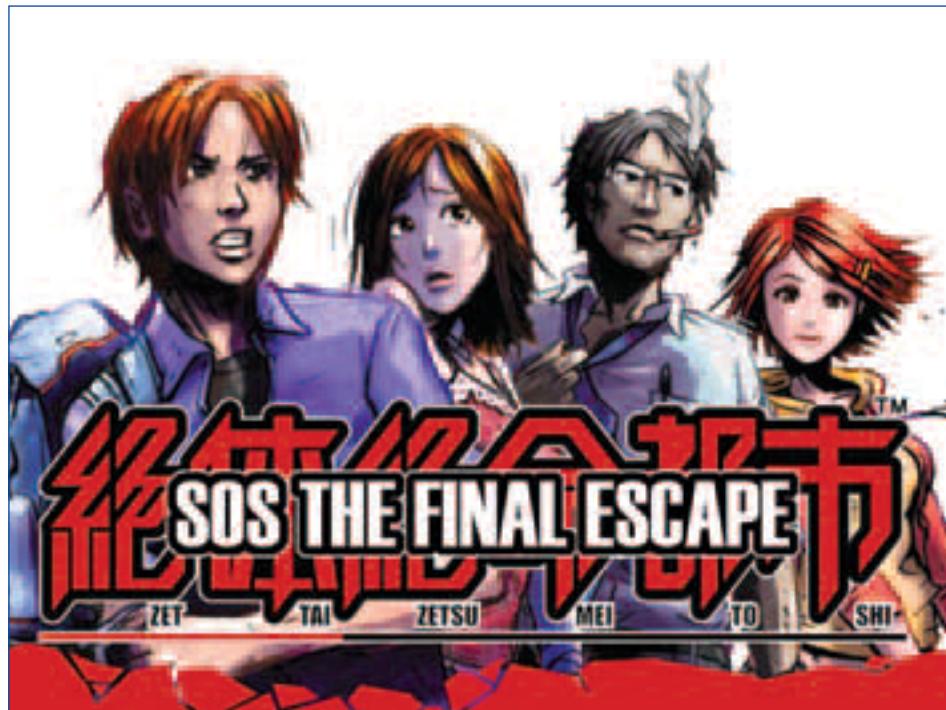
<http://www.zettai-zetsumei.com/>



Передвижение по лестницам усложняется необходимостью корректировать камеру.



Подберите рюкзак, сброшенный со спасательного вертолета.



## НУ И БОНУС!



# SOS: THE FINAL ESCAPE

## УРБАНИСТИЧЕСКИЙ АД

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ  
 valkorn@gameland.ru

### ► RESIDENT ICO

При попытке провести жанровые параллели сразу же обнаруживается сходство с Ico и любой из представительниц survival horror. Как и в Ico, ваш персонаж проводит большую часть времени за изучением игровой территории и решением несложных загадок, связанных с топографией локаций. Судьба сталкивает Кита с другими жертвами землетрясения, и здесь он по мере сил помогает окружающим. Прямоиз Resident Evil в игру перекочевал инвентарь, различные предметы из которого можно соединять (в вашем распоряжении объемистый рюкзак, куда влезает все, что угодно). Никаких монстров в лежащем в руинах мегаполисе, понятное дело, вы не найдете – вместо них главной опасностью становятся продолжающиеся подземные толчки, в результате которых происходят обрушения зданий. Помимо опасной перспективы сло-

вить на голову бетонную балку, Кита подстерегает другая опасность – риск обезвоживания. В верхнем левом углу экрана рядом с линейкой здоровья находится индикатор насыщения организма жидкостью: чем сильнее физическая нагрузка, тем быстрее укорачивается синяя линейка. Как только показатель достигает нуля, Кит начинает терять здоровье. К счастью, спасительные фонтанчики с питьевой водой и переломанные водопроводные трубы встречаются достаточно часто, а пластиковые бутылки можно подобрать, наполнить и носить с собой.

### ► ДРАМА

Игровой процесс, таким образом, сводится к успешному переходу из локации в локацию: надо умудриться не свалиться в разверзающуюся на глазах пропасть, не быть проглашенным пучиной, раздавленным рухнувшим рек-



Главное – вовремя уцепиться за что-нибудь.

**В** первые она привлекла наше внимание более года назад – тогда Zettai Zetsumei Toshi только готовилась к дебюту в Японии. Сейчас, когда в Штатах игра вышла под названием *Disaster Report*, а в Европе как *SOS: The Final Escape*, настал черед поставить вердикт англоязычному варианту этого в высшей степени нетипичного приключения.

Кэпитал-сити, выросший на искусственно возведенном острове, символизирует собой окончательную победу человека над природой, высшее достижение градостроительной мысли и современной архитектуры. Журналиста Кита Хелма перевели в редакцию местной газеты, и из окна мчащегося по мосту поезда он уже видит сверкающие небоскребы делового центра Кэпитал-сити – города-чуда, где Киту предстоит работать... Внезапно на остров обрушивается землетрясение силой в шесть баллов, разрушающее город и отрезающее Стивер-Айленд от континента. Будучи прямым аналогом фильмов-катастроф, SOS: The Final Escape по сути своей – игра о том, как выжить после крупного катаклизма.

## АНГЛОЯЗЫЧНАЯ ВЕРСИЯ

### ПРИМЕР ТОГО, КАК ЛУЧШЕ НЕ ДЕЛАТЬ

В оригинале Кэпитал-сити был одним из районов Токио – отсюда японские марки автомобилей с правым рулем, характерная раскраска полицейских машин, замысловатые конструкции телефонных будок... Локализаторы из Agetec ограничились перерисовкой вывесок и перекрашиванием волос всех главных персонажей – спасенная блондинка, благодаря кланяющаяся вам в пояс и стыдливо краснеющая, выглядит несколько абсурдно. Озвучка эле-



ментарно ужасна, такого непрофессионализма мы не встречали давно.

### ХУЖЕ, ЧЕМ

Ico

### СВЕЖЕЕ, ЧЕМ

Resident Evil

ВСЕ СВОИ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ БАЛЛЫ SOS ПОЛУЧАЕТ ТОЛЬКО ЗА САМОБЫТНОСТЬ.

## СНАРЯЖЕНИЕ

### ПАРА СЛОВ ОБ ЭКИПИРОВКЕ И ОДЕЖДЕ

Удивительно, сколько всего здесь можно нацепить на своего персонажа. Бинты, пластыри, строительная каска, сапоги, всевозможные перчатки, фонарик, солнечные очки, зонтик – все эти предметы, будучи экипированными, сразу же отображаются на 3D-модели героя. По прошествии времени ветшает одежда персонажей: на ней появляются порезы, дыры, пятна грязи. Что-то подобное мы могли наблюдать в файтинге Mortal Kombat: Deadly Alliance – странно, что этот выигрышный ход не спешат взять на вооружение другие разработчики.



## ВЕРДИКТ

на любителя



**6.0**

наша  
оценка

## МЫСЛИ ВСЛУХ

### Плюсы

В меру интересная небанальная история, впечатляющие машины города-острова, реалистичность всего происходящего.

### Минусы

Слабая графика, медленный движок, неудобное управление, «шатящая» камера, чудовищная английская локализация.

Подойдет тем геймерам, которые ради наслаждения свежей идеей могут примириться с целым сномом упущений.

ламным щитом или расплющенным сорвавшимся с места грузовиком, не коснуться ненароком оголенного провода линии электропередач, не сгрохеть в пламени взорвавшейся заправочной станции, да много еще всяких «не». Попутно необходимо выручать симпатичных девушки и незадачливых клерков, поддерживать связь со спасателями, а также – кто бы мог подумать? – распутывать серьезное преступление. Детективная составляющая придает неожиданный оттенок и без того необычному сюжету, а семь различных концовок предполагают, что интерес к игре не угаснет после первого успешного прохождения. Пять-семь часов, уходящих на

Благодарим интернет-магазин  
<http://www.thegames.ru>  
за помощь в подготовке материала.

**ПОПУТНО НАДО ВЫРУЧАТЬ ДЕВУШЕК И КЛЕРКОВ,  
ПОДДЕРЖИВАТЬ СВЯЗЬ СО СПАСАТЕЛЯМИ...**



## САМЫЕ НИЗКИЕ ЦЕНЫ В МОСКВЕ

Официальная гарантия

Sony 1 год.

При покупке двух игр скидка \$10, при покупке аксессуара подарок S-Video/AV кабель от Pelican

**PlayStation2**

**\$ 230**

СУПЕРЦЕН

В продаже имеются  
factory reconditioned  
приставки по СУПЕРЦЕНЕ,  
за подробностями  
обращайтесь к нашим  
менеджерам



**Microsoft X-Box**

**\$ 240**

При покупке игры скидка \$5



**GameCube**

**\$ 199**

При покупке приставки в подарок  
игра Super Smash Bros. Melee или  
Wave Race: Blue Storm

## СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ:



При покупке комплекта в подарок  
любая игра на Ваш выбор

**PSOne + LCD экран**

**\$ 165**

**GameBoy Advance SP**

**\$ 125**

Приставка комплектуется  
переходником 220/110 В



**\$ 47**

Tom Clancy's Splinter Cell



**\$ 47**

Socom: U.S. Navy Seals



**\$ 50**

Silent Hill 3



**\$ 44**

Primal (русская версия)



**\$ 50**

Enter the Matrix



**\$ 50**

Tomb Raider: The Angel Of Darkness



**\$ 47**

Dynasty Warriors 4



**\$ 50**

Return to Castle Wolfenstein



**\$ 99**

PS2: Руль Logitech Driving Force



**\$ 45**

PS2: Комплект 2 карты памяти 8МВ



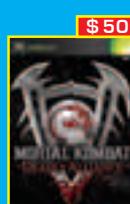
**\$ 60**

PS2: Беспроводной джойстик Logitech Cordless



**\$ 30**

PS2: Пульт ДУ DVD



**\$ 50**

Mortal Kombat: Deadly Alliance



**\$ 47**

Metal Gear Solid 2: Substance/Xbox



**\$ 50**

Tom Clancy's Splinter Cell/GameCube



**\$ 47**

Rayman 3: Hoodlum Havoc/GameCube

Бесплатная доставка по Москве в пределах МКАД.

Доставка в регионы России.

Более полную информацию о нашем ассортименте Вы сможете получить от наших менеджеров по телефону 748-4411 или посетив наш сайт.

Наши менеджеры являются квалифицированными специалистами по видеоиграм и смогут помочь Вам при выборе товара в нашем магазине.

Интернет-магазин [www.VGW.ru](http://www.VGW.ru)  
является официальным дилером компании Vellod Impex Ltd.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: shooter  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Atari ■ РАЗРАБОТЧИК: Lost Toys  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

<http://www.battleengine.com/>



► Внимательно слушайте (и читайте) сообщения с командного пункта.



► Атака на укрепленные городские позиции. Дома спасут вас от самонаводящихся ракет.

## ВЕРДИКТ



СОВСЕМ НЕПЛОХО



7.0  
НАША ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

### ✚ ПЛЮСЫ

К достоинствам можно отнести быстрый геймплей, удачное управление, дерево кампаний, оригинальный дизайн машины.

### — МИНИСЫ

Фактически крупных недостатков два: местами шероховатая графика и недостаточно быстрый мультиплер. А еще сюжет.

Пример хорошего подхода к механике. Будь у команды больше времени, удалось бы «подтянуть» и другие составляющие.

# BATTLE ENGINE AQUILA

## АЛЬТЕРНАТИВА КЛОНАМ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ  
 valkorn@gameland.ru

«В от как должна выглядеть настоящая игра по «Звездным войнам», — решили мы, увидев трейлер флагманского проекта Lost Toys. Оказалось, как в воду глядели. Медленная и пустоватая SW: The Clone Wars от LucasArts куда хуже передает атмосферу масштабного сражения из второго фильма, нежели набиты действиями игрушки с заковыристым названием Battle Engine Aquila (далее — ВЕА).

Понятно, что никакого отношения к придуманной Лукасом вселенной ВЕА не имеет — только вот здешнее противостояние Форсети и Маспелл слишком похоже на битвы армии клонов с войсками Торговой Федерации, и отсюда прямые ассоциации со звездной сагой. ВЕА — это давний название игре экспериментальный трансформирующийся аппарат. В зависимости от желания пилот он ведет бой в виде наземного насекомообразного меха либо принимает обтекаемую форму воздушной капсулы-истребителя. Сам пилот, в прошлом профессиональный

спортсмен (как и Анakin Скайуокер, принимавший участие в гонках на гравиподах), спешно призван в ряды действующей армии — наступление сил Маспелл легко сметает ополчение Форсети на крупном архипелаге, и всеобщая мобилизация становится последней надеждой на победу. Никогда не нюхавшему пороха новичку доверяют опытный образец ВЕА — в надежде, что талант гонщика поможет ему избежать гибели, а машина окажется именно тем вундерваффе, что переломит ход конфликта. Вообще, история настолько же глупая, насколько омерзительны излагающие ее CG-ролики, где угловатые марионетки разыгрывают цирковое представление в бесконечной череде пустых комнат. С другой стороны, для любителей заставок

есть Final Fantasy, Silent Hill и еще полсотни красивейших игр — здесь роли можно (нужно!) беззастенчиво проматывать, чтобы попасть, наконец, на поле боя. Где и проявляются очевидные плюсы проекта.

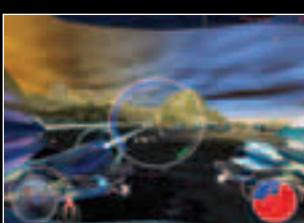
### ✚ ПРОТОРЕННОЙ ДОРОЖКОЙ

Оригинальности, в принципе, ноль. Вполне традиционные сражения «синих» против «красных» (это не аллегория — противоборствующая техника действительно так раскрашена) идут на разбросанных по океану островках и прилагающемся воздушном пространстве. Как вы понимаете, при таком раскладе все зависит от управления и графики. И у ВЕА в этом плане почти полный порядок. Машина прекрасно слушается джойпада — охотно верим создателям, утверждающим,

## НЕ ВСЕ ГЛАДКО

### ПРИ ИГРЕ ВДВОЕМ ВЕА УЖЕ НЕ ТАК ХОРОША

В однопользовательском режиме геймплей молниеносный — чего не скажешь о мультиплере, где частота кадров порой снижается до совершенно неприличной — особенно это касается PS2-версии. Доступны только поединки посредством горизонтального split-screen: прямолинейный deathmatch один на один и более масштабные поединки с применением союзной техники в качестве артиллерийской поддержки и пушечного мяса. Тот факт, что вы можете наблюдать за событиями как из своего кокпита, так и из кабины оппонента, очков не добавляет...



► Сравните с землей ненавистный завод!

### ХУЖЕ, ЧЕМ

Star Wars:  
 Rogue Leader

### ЛУЧШЕ, ЧЕМ

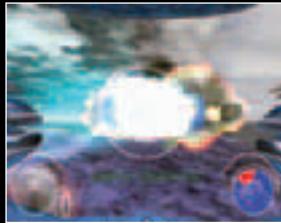
Dropship: United  
 Peace Force

ИДЕАЛЬНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ЖАНРА ОБОСНОВАЛСЯ НА GAMECUBE.

## БАЛАНС

## ВАШ КЛЮЧ К ПОБЕДЕ

Нельзя все время проводить в полете: пребывание в облаках ограничено запасом энергии, который можно восполнить, только находясь на земле. При посадке не забывайте трансформироваться, иначе ВЕА плюхнется прямиком на брюхо, вместо того чтобы выпустить ажурные лапы-опоры и понестиесь во весь опор на позиции противника. Энергия защитного экрана пополняется на специальных площадках, раскиданных по островкам щедрой девелоперской рукой.



что разработка интуитивной модели управления велась параллельно написанию движка. Моментально освоиться поможет коротенькая тренировочная миссия, во время которой вы с удивлением поймете, что контролировать высокотехнологичный истребитель будущего не сложнее, чем рулить тележкой в супермаркете. Задания, как правило, особым своеобразием не отличаются – знай себе защищай собственные базы, исследовательские центры, склады оборудования и тыловые конвой, время от времени предпринимая дерзкие диверсионные вылазки на вражью территорию, авось и баланс сил смеется в благоприятную сторону. Воевать придется вовсе не в одиночку, а тесно взаимодействуя с дружественными подразделениями. Слушаем приказ по радио, вылетаем, сверяясь с удобной картой, наносим удар, уносим ноги. Важно догадаться, какая конфигурация ВЕА лучше подходит для выполнения конкретного задания: часто в воздухе вас встречает мощный заградительный огонь, в то время как на земле в обороне неприятеля обязательно отыщутся зияющие бреши. Или же все произойдет с точностью до наоборот. Выискивание таких «мертвых зон» – занятие кропотливое, но интересное. Налицо стратегический элемент, как ни верти. Другая затягивающая штука – если при прохож-

дении уровня вы получили ранг выше «С», следующую миссию можно пытаться пройти как в обычном, так и в Ево-режиме, где больше врагов и задания посложнее. Эстеты, конечно, скептически высказуются о графическом исполнении – дескать, где новомодные технологии? Но то эстеты, а среднестатистическому игроку вполне хватит того, что врагов можно отличить от «своих», а в отображении трехмерных ландшафтов явных глупков не наблюдается.

## ➤ ВЫТЯНУЛИ

Так в чем фокус? Если вы ждете каких-то неожиданных откровений, то их не последует. Просто на совершенно обычном, давным-давно изученном материале новички из Lost Toys создали шутер, в который элементарно приятно играть. В ВЕА геймеру не приходится воевать с управлением или нерадивой камерой; к его услугам маневренное, отзывчивое транспортное средство с солидным запасом оружия на борту и возможность эффективно применить это оружие по своему усмотрению. Иными словами, игру не испортили – хотя это можно было сделать сотней разных способов. ■

Благодарим интернет-магазин <http://www.thegames.ru> за помощь в подготовке материала.

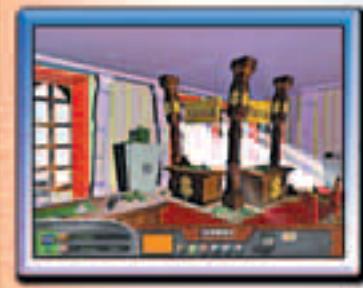


► Вблизи юниты неплохо детализированы – перед вами скриншот из Xbox-версии. На PS2 в глаза бросается более низкое качество текстур.

## СОФТ ТАЙКУН



1982 год. По всему миру появляются маленькие компьютерные компании, которые вырастают буквально из нескольких компьютеров, стоящих дома в гостиной. Появляется новый тип бизнеса – компьютерный...



Вы полностью контролируете свою компанию, начиная с найма служащих, заканчивая разработкой и проведением крупных маркетинговых кампаний. Хватит ли Вам опыта создать и вывести свою компанию на первое место в этой сфере бизнеса?

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве – бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

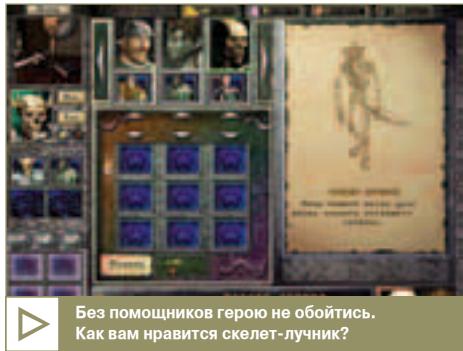
Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", [www.odyssey.od.ua](http://www.odyssey.od.ua), e-mail: cd-rom@odyssey.od.ua, тел.: 8-10-38048-735-16-65. Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания МСЕ, [www.mse.ee](http://www.mse.ee), e-mail: mse@mse.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эн № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Blackstar. All rights reserved.



■ ПЛАТФОРМА: РС ■ ЖАНР: strategy/RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Медиа-Сервис 2000  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Bloodline ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8  
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

<http://battleofheroes.media2000.ru/>



▷ Без помощников герою не обойтись. Как вам нравится скелет-лучник?



▷ Не следует отказываться от заданий. Как в пословице, кто не работает – тот не ест.

▷ Необходимо следить, чтобы никто другой не прибрал к рукам завоеванные вами земли. Посему настоятельно рекомендуется обходить свои владения и пресекать все подобные намерения.

## БИТВА ГЕРОЕВ

### ДВЕСТИ ЧЕТЫРЕ АКРА

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО  
[spoiler@gameland.ru](mailto:spoiler@gameland.ru)

После получаса игры начинаешь по-иному смотреть на стратегии, в которых эпохальные события привязаны к крохотным пятакам земли. Согласитесь, несерьезно, когда очередная развязка наступает еще до того, как вы успеваете опустошить кружечку вечернего виски с молоком. Зато навсегда потеряешь со своим отрядом в поле размером 512x512 клеток – греза любого настоящего полководца.

«Битва героев» – дебютный и оттого крайне амбициозный проект отечественной студии Bloodline. Вашему вниманию предлагается приятный на вкус коктейль из производных RTS и

RPG, приправленный фэнтезийными мотивами. Пропустим по стаканчику?

#### ■ ПРОТИВОСТОЯНИЕ

Бесчисленные орды Хаоса, похоже, уже никогда не оставят людской род в покое. Человечеству грозит настоящая демографическая катастрофа, и притесненные срочно формируют орден Порядка. Прошедший град образует еще одну небольшую проблему – один из магов узнает, что с помощью выпавших кристаллов можно воскрешать мертвых, и на скорую руку создает себе армию приспешников. Казалось бы – хуже не бывает, но неизвестно откуда взявшимся чудовищам во главе с новоиспеченным Хозяином Земли сразу же ставят всех на свои места. Как раз в такое сумбурное и, более того, мятежное время появляется на сце-

не наш герой. Кто он и какой путь ему предначертан? Решать предстоит только вам. Вначале на выбор представлены четыре персонажа, а со временем можно получить доступ к еще более привлекательному квартету.

#### ■ ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ

Каждый персонаж обладает своими достоинствами, и с набором опыта идет развитие совершенно различных умений. Убедиться в этом можно, если пройти тренировочную кампанию, предназначенную для ознакомления с основами. Закрепить полученные знания позволяет на одной из восьми карт для одиночной игры. Именно здесь играющий обычно испытывает легкий шок, выяснив, что на освоение одной локации запросто может уйти неделя. За свободный вечер еле успеваешь захватить четвертую часть карты, при этом прокачивая героя до 60 уровня. Основная прелесть в том, что создается ощущение действительного бескрайнего мира, живущего к тому же по своим законам.

Повышение уровня дарует вам дополнительную единичку, которую вы можете как знатный арифметик приплюсовать к значению любого ат-

#### ВЕРДИКТ



ЗАТЯГИВАЕТ!



7.5

НАША ОЦЕНКА

#### МЫСЛИ ВСЛУХ

##### ■ ПЛЮСЫ

Когда за окном уже светает, а ты уговариваешь себя получить еще один уровень – это чего-то да стоит.

##### ■ МИНУСЫ

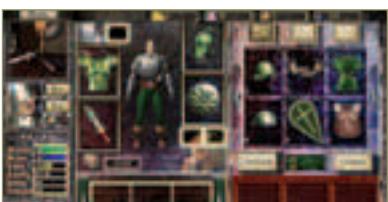
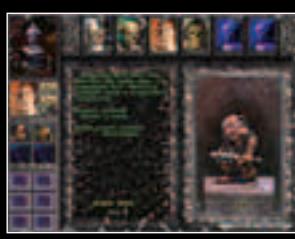
Разочаровывает немалое количество встречающихся багов, что, к счастью, искореняется путем установки патчей.

Приятно, когда по-настоящему интересные идеи находят достойное воплощение. Перед нами один из таких случаев.

### ПЕРВАЯ ПАРТИЯ

#### ОПРЕДЕЛИ СВОЮ СУДЬБУ

Какой из героев вам больше по душе? Определиться довольно непросто, а от выбора зависит многое. Игрокам со спокойным складом характера определенно приглянется повелитель армии мертвых, скелет со звучным именем Зловещий. Или же некромант Сергус, мастер в области темной магии. Любителям рукопашных схваток больше подойдут людоед Рого, отличающийся коллекцией, и воин Айген, ставший вождем северных племен.



▷ Как на мне смотрится эта броня?

#### ХУЖЕ, ЧЕМ

Warcraft III

#### КРАСИВЕЕ, ЧЕМ

Warlords Battlecry II

«БИТВА ГЕРОЕВ» ВЫГОДНО ОТЛИЧАЕТСЯ НА ФОНЕ ПОСЛЕДНИХ РЕЛИЗОВ.

## АККУРАТНАЯ ЗАПЛАТКА

## ПОСЛЕДНИЕ ИЗМЕНЕНИЯ

Самый последний патч на данный момент обновляет игру до версии 1.6 и добавляет 3000 новых вещей, одну дополнительную карту и несколько новых возможностей. Некоторые изменения коснулись и баланса геймплея. Апдейт можно скачать с официального сайта игры, а также найти на нашем CD-приложении.



рибути. Существуют как стандартные, так и уникальные способности.

## ПОВЫШАЯ КВАЛИФИКАЦИЮ

Проще всего набирать опыт, выполняя работу в деревнях. С течением времени происходит карьерный рост, и задания усложняются: от банального «собрать дань» до ответственного «захватить соседнее королевство». Ветер перемен дует достаточно сильно, и очередного повышения ждать приходится недолго. Отсюда и небывалая динамика происходящего. Другой интересный момент заключается в том, что обитатели мира активно развиваются сами по себе. Вернувшись в начало локации после продолжительных скитаний, вы будете приятно удивлены – оставленные в живых монстры смогут похвастаться своими достижениями. Обитатели постоянно враждуют между собой, и вам всегда достаются по-настоящему достойные соперники.

## РАСПЛАТА

Впрочем, достаточно о ролевых элементах. «Битву героев» все же следует в первую очередь отнести к жанру стратегий в реальном времени. Необ-

ходимость штурмовать замки и оборонять свои территории, возможность нанимать воинов и распоряжаться рабочими – все это говорит в пользу разнообразия игрового процесса.

Не стоит забывать, что новоявленный Хозяин Земли требует уплаты подати. Любому отклонившемуся от исполнения обязанностей предстоит столкнуться с армией повелителя. Только ни в коем случае не смотрите на уровень подопечных – хватит инфаркт. Впрочем, сбором даны можно заняться и самому. Главное – не ошибиться адресом. Иначе вашего героя ожидает целая серия сердечных приступов. К сведению, погибший персонаж воскрешается в лагере – практически без потерь. Если, конечно, не считать ресурсы, которых становится наполовину меньше. На начальных уровнях сильно горевать по этому поводу не стоит, но вот когда в казне хранятся миллионы золотых, подобные издережки предстают явной угрозой вашему благополучию. Вы только посмотрите на ценники в магазинах с магическими штуковинами – сплошное разорение. Посему следует захватывать шахты и снабжать их кучками по пять рудокопов – для максимальной эффективности. То же самое касается и добычи кристал-

лов, которые необходимы для применения магических способностей. И, наконец, остается еда, потребность в которой делает мельницы одними из приоритетных построек. Впрочем, никто не запретит вам обыскивать трупы и заниматься мородерством.

## ОСЕННИЙ ВАЛЬС

Природные ландшафты не страдают от невыразительности. Дизайнеры постарались на славу, и игровой мир выглядит более чем привлекательно, несмотря на простенький самопальний движок. Бескрайние равнины, лесные массивы, величественные замки, – радует глаз без исключения все. Украшающие страницу скриншоты – прямое тому доказательство.

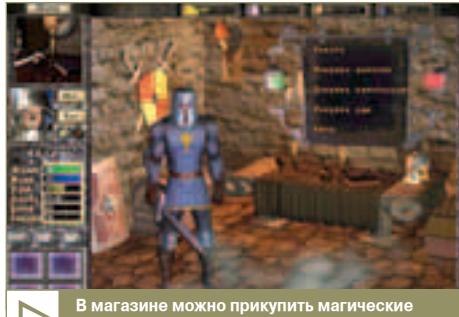
Многие объекты на карте стильно анимированы. Кроны деревьев ритмично раскачиваются в такт бодрым порывам ветра, а ветряные мельницы мелодично поскрипывают, предоставляя нужный аккомпанемент. Подведем черту, хотя, в принципе, все и так уже понятно. «Битва героев» – достойный внимания проект, сочетающий оригинальную концепцию геймплея с недурственным исполнением. Единственное, что может испортить удовольствие от игры – наличие мелких багов. Впрочем, создатели уже выпустили немалое количество патчей, искупив свою вину по части недоработок.

Напоследок отмечу, что огромное удовольствие можно получить и от мультиплерной составляющей. Безразмерные локации и отсутствие ограничения на набор опыта стали залогом успеха. Поддерживается игра как по локальной сети, так и посредством Интернета. ■

## РАСШИРЯЕМ ВЛАДЕНИЯ

Заручившись успехом детища, создатели собираются выпустить в скором будущем расширение под названием «Падение империи». Вы познакомитесь с шестью героями, а также отыщите новые кампании и сценарии. Стоит отметить, что величины будут генерироваться случайным образом, а также появится линия повышения экономических умений. Интересно, что максимальный размер карт теперь увеличится до 2048x2048. С ума соят!

**ВЕТЕР ПЕРЕМЕН ДУЕТ ДОСТАТОЧНО СИЛЬНО, И ОЧЕРДНОГО ПОВЫШЕНИЯ ЖДАТЬ ПРИХОДИТСЯ НЕДОЛГО. ОТСЮДА СЛЕДУЕТ НЕБЫВАЛАЯ ДИНАМИЧНОСТЬ ПРОИСХОДЯЩЕГО.**



В магазине можно прикупить магические кристаллы и провизию.

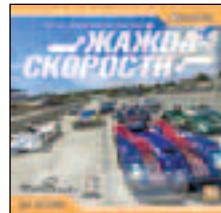


Выбор персонажа определяет ваш дальнейший путь. От принятого решения зависит набор базовых характеристик и умений. У здоровяка Рого, что неудивительно, приоритетной является сила.



Фонтан с живительной влагой – одна из местных достопримечательностей.

## ЖАЖДА СКОРОСТИ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Total Immersion Racing

ЖАНР:

racing

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Акелла

РАЗРАБОТЧИК:

Razorworks

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 8

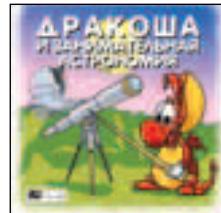
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 450 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

<http://www.akella.com/>

**Резюме:** Выполненный на достойном уровне и оттого приятный в обращении гоночный симулятор.

## ДРАКОША И ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ АСТРОНОМИЯ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Дракоша и Занимательная Астрономия

ЖАНР:

logic

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Медиа-Сервис 2000

РАЗРАБОТЧИК:

G.O.G. Games

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

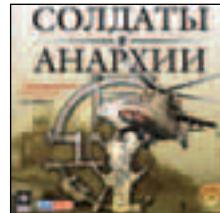
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 300 МГц, 64 Мбайт RAM

<http://www.media2000.ru/>

**Резюме:** Интерактивная энциклопедия для юных звездочетов.

## СОЛДАТЫ АНАРХИИ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Soldiers of Anarchy

ЖАНР:

RTS

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Руссобит-М

РАЗРАБОТЧИК:

Silver Style

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

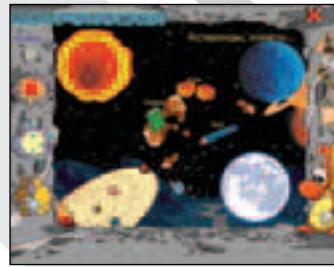
до 8

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 500 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

<http://www.russabit-m.ru/>

**Резюме:** Впечатляющая стратегия с ролевыми элементами, обладающая рядом неоспоримых достоинств.



В 01(130) выпуске «СИ» за январь 2003 года можно отыскать детальный обзор игры – шустро пробежимся по нему глазами. Соревнования проходят на реальных гоночных трассах, а круги предлагается нарезать на авто, представляющих классы GT, GTS и PRO. Проект отличается приличной физической моделью, возможностью баловаться с настройками машин, а также феноменальным искусственным интеллектом. Соперники следят за тем, как вы проходите трассы, и зачасту используют обманные маневры. Коварный противник способен первое время прикидываться неуверенным новичком, дабы уже под конец, усыпив внимание соперников, внезапно вырваться вперед. ■

З асветившийся в прошлом выпуске «Дайджеста» дракончик оказался весьма любознательным – на сей раз он увлекся астрономией, наукой, которая большей частью строится на гипотезах и догадках. Вся информация разбита на три массивных раздела, причем для закрепления изученного материала используются тесты и разного рода игры. Стало быть, полезное прекрасно сочетается с приятным, а кроме того, проект отличается симпатичным графическим исполнением и интуитивным интерфейсом. Программа также покажется интересной и взрослым – со времен школы, согласитесь, многое стерлось из памяти. И еще одно: звезды, поверьте, не любят суеты. ■

Н е столицей отдаленное будущее. В людях живет страх, а миром правит хаос. Вы распоряжаетесь отрядом из шести человек, и главная задача – попросту выжить. При ближайшем рассмотрении в игре проявляется удачное сочетание идей X-COM и Commandos. Основной козырь – вкрапление ролевых элементов, нашедших отражение в прокачке персонажей и приобретении специальных навыков. Миссии не ограничиваются привычным kill'em all, присутствуют и stealth-операции. Движок хвастается высокой детализацией, различными погодными эффектами и сменой времени суток. Для всех умельцев припасен несложный в освоении редактор карт. ■

# ОБЗОР РОССИЙСКИХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

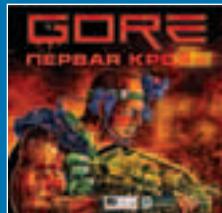
## SUPERCROSS KINGS



## ARX FATALIS. ПОСЛЕДНИЙ БАСТИОН



## GORE: ПЕРВАЯ КРОВЬ



### ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Supercross Kings

### ЖАНР:

racing

### ПЛАТФОРМА:

PC

### ИЗДАТЕЛЬ:

Медиа-Сервис 2000

### РАЗРАБОТЧИК:

The Dawn Interactive

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 6

### ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 300 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

<http://www.media2000.ru/>

**Резюме:** Неплохой мотоциклетный симулятор, задержавшийся с выходом на российский рынок.

### ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Arx Fatalis

### ЖАНР:

RPG

### ПЛАТФОРМА:

PC

### ИЗДАТЕЛЬ:

1С

### РАЗРАБОТЧИК:

Arkane Studios

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

### ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 500 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

<http://games.1c.ru/>

**Резюме:** Полное погружение в мир игры. Труднодостижимый результат.

### ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Gore: Ultimate Soldier

### ЖАНР:

FPS

### ПЛАТФОРМА:

PC

### ИЗДАТЕЛЬ:

Медиа-Сервис 2000

### РАЗРАБОТЧИК:

4D Rulers

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

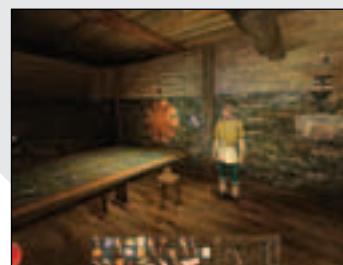
до 32

### ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 350 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

<http://www.media2000.ru/>

**Резюме:** Отличный сетевой FPS. Река крови, грамотный дизайн карт и обойма новшеств, чего еще пожелать?



Соревнования по мотокроссу, проходящие в Токио, Париже, Сиднее и ряде других мировых столиц, по определению не могут оставаться незамеченными. Даже если предлагается стандартный набор игровых режимов: заезды на время, быстрая гонка и чемпионат. Как ни крути, жанр мотосимуляторов довольно бедно представлен на PC. Управляя любым из шести железных коней, вы обнаружите, что физическая модель не претендует на звание сверхреалистичной. Порой получается проходить трассы, практически не отпуская кнопку газа. Игра выглядит довольно прилично, а заезды сопровождаются бодрой, вдохновляющей на подвиги музыкой. ■

В мире, именуемом Экзоста, расположен город Аркс, где вам и предстоит провести значительную часть своей жизни. Когда местное солнце умерло, жители переселились под землю. Предупреждаем сразу: подверженным приступам klaустрофобии придется несладко. Вместе с тем детище Arkane Studios обладает увлекательным сюжетом и мрачной, чарующей атмосферой. Применение грубой силы – не всегда единственно верный выход, более того, присутствует столь модная нынче неподчиненность прохождения. Магия основана на рунах, и вы должны в буквальном смысле каствовать заклинания с помощью мышки, как, к примеру, в Black & White. ■

Над Землей нависла серьезная опасность, и уберечь планету от вселенской катастрофы должен Универсальный Корпус Морской Пехоты, специально сформированный для решения глобальных проблем. По заказу правительственные силы была разработана система виртуальной реальности, призванная тренировать и подготовливать солдат. Многопользовательский режим Gore – бесценное достояние цивилизации. И дело не в том, что классический deathmatch теряется в подборке любопытных мультиплеерных режимов. У каждого бойца имеются свои характеристики, которые определяют стиль поведения на арене. Скорость, защита, начальное оружие – все, как в добротной RPG. Кому-то приглянутся огромные и нерасторопные машины смерти, а кому-то – хрупкие и изворотливые воительницы. Одно из нововведений – выносливость. От чрезмерной нагрузки у солдат возникает усталость, которая лечится разбросанными по уровням бонусами. Графический движок радует обилием эффектов, выдающейся архитектурой уровней и аккуратно спланированными трехмерными моделями. Однако Gore все же больше ценится за аддиктивный геймплей. Переходишь в другую реальность, и забываешь обо всем – адреналин хлещет через край. К сведению, подробный обзор игры был опубликован в 13(118) номере «СИ» за июль 2002 года. ■

# НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

## КАРТОЧКИ VISA ПРИНИМАЮТ В ДРУГОЙ ГАЛАКТИКЕ

Дошедший еще зимой до «золота» шведский Project Entropia (<http://www.project-entropia.com>) с лета стал намного доступнее для геймеров. Теперь обменивать реальные доллары (и даже рубли!) на игровую валюту PED можно, не выходя из игры – банк на планете Калипсо принимает карточки VISA! Думается, это первая ласточка будущего полного слияния экономик игровых миров и реальной жизни.

Еще одна приятная новость: курс обмена игровой валюты на доллары из-за роста евро не меняется и остается равным \$1 = 10 PED. Так что в Project Entropia по-прежнему можно неплохо заработать, ведь PED'ы легко меняются на реальные баксы. Источником дохода может быть не только привычная для MMORPG деятельность



Project Entropia – одна из немногих онлайновых ролевых игр, где можно заработать реальные деньги. При этом она распространяется совершенно бесплатно.

по добывке полезных ископаемых, шкур животных, поиск и продажа артефактов, но и проведение аукционов, боксерских турниров и других мероприятий. Скачать обновленный клиент Project Entropia (<http://www.project-entropia.com/download/main.asp#>) и принять участие в игре можно совершенно бесплатно.

## ОНЛАЙНОВЫХ ГЕЙ- МЕРОВ В РОССИИ СКОРО ПРИБАВИТСЯ?

Министерство связи и информатизации РФ опубликовало свою оценку развития Интернета в России. На сегодняшний день регулярно пользуются Всемирной Паутиной 11 миллионов россиян, что составляет примерно 7,5% населения. При этом собственными компьютерами в России владеют лишь 9 миллионов человек, остальные имеют доступ к ним на работе, учебе или в интернет-кафе.

В ближайшие же два года картина существенно изменится: число пользователей Интернета в России практически удвоится и превысит 20 миллионов человек (или почти 15% населения). Произойдет сдвиг и в распределении компьютерного парка. По данным Министерства экономики, в бюджете 2004 года заложено 6 миллиардов рублей (в 4 раза больше против нынешне-

го года!) на развитие так называемых «общественных центров» доступа в Интернет. Этими центрами, если говорить проще, станут привычные... почтовые отделения. До конца 2003 года таких «продвинутых почт» должно быть уже 7 тысяч, а завершится эта программа тотальной интернетизации всех 40 тысяч почтовых отделений России. Так что уже через год-полтора жители всех регионов нашей большой страны смогут приобщиться к Интернету – электронной почте, серфингу, играм. Если, конечно, все пойдет по намеченному.

## ДОМЕН ДЛЯ ЛЮБИМОЙ ДОЧЕРИ

Актер Майкл Дуглас одержим идеей скупить в Интернете всевозможные домены с именем своей дочери, сообщает издание Pravda.ru (<http://www.pravda.ru>). Вскоре после ее рождения он зарегистрировал уже дюжину адресов (типа [caryszetadouglas.com](http://caryszetadouglas.com) и [caryszetadouglas.co.uk](http://caryszetadouglas.co.uk)), заплатив немало фунтов за каждое имя – Кэррис Зита Дуглас (Carys Zeta Douglas). Так что все возможные варианты с именем Кэрри были зарегистрированы в течение двух дней после ее рождения. В этот раз далеко не бедный 58-летний Дуглас действовал столь стремительно, чтобы

## РУНЕТ – ЭТО НА ДВЕ ТРЕТИ МОСКВА

В 2002 году количество интернет-адресов, зарегистрированных в зоне .ru (Россия), выросло на 66% по сравнению с 2001-м, и сейчас их тут почти 160 тысяч. Большинство адресов зарегистрировали две крупные организации: РосНИИРОС (86,5 тысяч договоров) и Ru-Center (около 60 тысяч договоров). В активе независимых регистраторов около 10 тысяч договоров.

60% адресов в российской зоне принадлежит юридическим лицам. Две трети владельцев доменов .ru из Москвы. У идущего за ней Санкт-Петербурга всего 5,8%.

## ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

Наиболее развитым национальным доменом является .de (Германия), где зарегистрировано более 5,7 миллиона адресов.

В Великобритании количество пользователей, подключенных к Интернету по высокоскоростному каналу, достигло 2 миллионов и растет на 35 тысяч еженедельно.

82% россиян готовы съесть сырную лягушку, причем в среднем вознаграждение за этот поступок должно составить 6 тысяч рублей. Таков вывод Русского статистического агентства (Вологда), задавшего 980 жителям РФ вопрос: «За какую сумму вы согласитесь съесть жареную лягушку, и за какую отважились бы попробовать сырную?» Жареную многие готовы есть бесплатно.

Среднестатистическая российская семья в 2003 году накопила 6980 руб. и \$860. А общий объем наличности, хранящейся «под подушкой» у жителей России, – 22 миллиарда долларов.

88% итальянцев, 79% американцев, 25% англичан как минимум раз в жизни занимались сексом в автомобиле. Среди легковых автомобилей, наиболее удобных для секса, специалистами отмечен только один российский – «Волга».

Большинство россиян (64%) считают, что употреблять в речи нецензурные выражения недопустимо ни при каких обстоятельствах.

[HTTP://WWW.STATINFO.RU](http://www.statinfo.ru)  
И ДРУГИЕ

## FREE DOWNLOAD

### VAMP MEDIA CENTER 3.50

<http://www.imvamp.com/d/vampsetup.exe>

Полифункциональный мультимедиацентр позволяет слушать муз. файлы, создавать клипы, скрин-сейверы, обои и т.п. Есть опция обмена картинками (photo sharing), поддерживаются онлайновые игры (все через сайт разработчиков). ■

### REGIONKILLER 2.7.0.2

<http://www.elby.ch/download/SetupRegKill.exe>

Утилита от разработчиков популярного CloneCD – «слепого» копировщика компакт-дисков. RegionKiller убирает зональные ограничения программы (и привода) для проигрывания DVD. Лучше всего работает с Cinemaster и Power DVD. ■

### «КОНФИГУРАТОР ELINE» 2.0

<http://www.sm-80.narod.ru/soft/elinecfg.rar>

Утилита настройки модемов Eline ELC-576E/T поможет уменьшить число разрывов соединения на зашумленных линиях, выбрать модуляцию, диапазон скоростей соединения, режимы коррекции ошибок и т.п. Пригодится интернет-геймеру! ■

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 5990 Kb

8

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 184 Kb

9

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 425 Kb

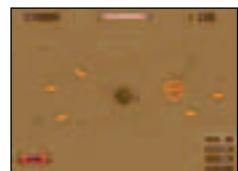
9

## ФЛЭШ-ИГРЫ НА ВЫБОР

В прошедшие две недели на фронте флэшек стояло непонятное затишье – чтобы отыскать стоящие игрушки, пришлось изрядно помаяться. Перед вами очередной «выбор редакции»!

### TANK FORT

 <http://club.tvb.com.cn/game/tank.swf>



➤ Закопанный в землю чужой планеты танк, к которому лезут со всех сторон тучи монстров и опасных артефактов. Их все больше, двигаются они все быстрее! Отбить атаки можно, лишь быстро и метко стреляя. Чудная игра с глобальной таблицей рекордов – у самых продвинутых игроков под 2 миллиона очков... ■

### SHIP

 <http://www.tboysky.com/page/game/2/ship.swf>



➤ «Звездные войны» продолжаются: Дарт Вейдер нашел замаскированную базу повстанцев на планете Хот. Повстанцы заметили приближение громадного флота и успели организовать эвакуацию. Вы обеспечиваете отход, имея в руках мощную ионную пушку. Главное – не стрелять по своим! ■

### PINGPONG

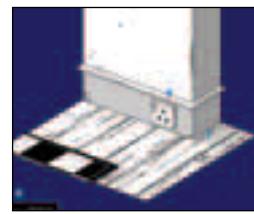
 <http://www.10-7.com/downloads/games/pingpong.htm>



➤ Простая графика и увлекательный геймплей – что еще нужно? Самое забавное: компьютерный противник подстраивается под своего живого оппонента: начали финтить и закручивать мяч, ждите схожих действий от соперника. Мало кто в редакции смог выиграть три партии подряд. ■

### CLINIC: THE SECOND LINE

 <http://www.unit9.com/cs/clinic/clinicgame.swf>



➤ Неаппетитная начинка игры (бардак, беспробудно спящий после перепоха хозяин и муха, собирающая на всем этом бонусы...) компенсируется стильной графикой, выдержанной в черно-белом минимализме, заводной музыкой и возможностью послать результат в глобальную таблицу рекордов. ■

## FREE DOWNLOAD

### DVD DECRYPTER 3.1.6.0

 <http://fileforum.betanews.com/download.php3?fid=1011845169>

➤ Есть DVD-ROM, но нет устройства записи DVD? DVD Decrypter создаст коллекцию любимых DVD фильмов на жестком диске. И в дальнейшем подсобит с переводом этого добра в MPEG1 (VCD), DivX. Обработка фильма – всего минут 40. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★

РАЗМЕР: 772 Kb

ОЦЕНКА: ★★★★★

РАЗМЕР: 1200 Kb

**10**

**8**

опередить киберсквоттеров, пытающихся сделать выгодный бизнес на перепродаже доменов (например, [business.com](http://business.com) продается за 7.5 миллионов долларов) или использовать популярное имя для порносайтов. «Говорящие» сайты – весьма выгодный бизнес и артист уже имеет горький опыт. Пираты расхватили адреса в Интернете после того, как два года назад у Дугласа родился сын Дилан. Тогда звезда все-таки сумела зарегистрировать домен [dylandomglas.com](http://dylandomglas.com), но и только.

**ВЫКИНУТЬ ЭЛЕКТРОННЫЙ МУСОР!**  
В прошлом году доля спама дошла уже до 40% общего объема электронной почты, рассыпаемой в мире. К середине июля сего года эта цифра превысит 50% – впервые в истории Интернета кибермусора станет больше, чем обычных писем. Крупные и мелкие компании, рядовые пользователи, программисты весьма озабочены таким поворотом. Борьба со спамерами идет как на законодательном (введение платы за рас-

сылку рекламы, судебные иски), так и на программном уровне – повсеместно внедряются фильтры, вводятся ограничения. Так, например, с марта сего года «Майкрософт» ограничила пользователей бесплатного сервиса Hotmail лимитом в сто электронных посланий в день. Крупнейший провайдер США AOL фильтрует почту своих пользователей и блокирует до 2 миллиардов рекламных посланий в неделю. Провайдер EarthLink (США) выиграл 16-миллионный иск против крупного спамера...

В Рунете борьба только разворачивается, и до судебных исков дело пока не доходит. Раздраженные пользователи ограничиваются отдельными акциями «физического устрашения» наиболее злостных спамеров, например, Центра Американского Английского (мы писали об этом).

Для объединения всех антиспамерских сил решено провозгласить Всемирный день борьбы со спамом. Популярнейший поисковик Yahoo! выступил с инициативой считать таковым 22 мая. ■

**PS SERVICE.RU**



[www.psystyle.ru](http://www.psystyle.ru) - ежедневное обновление

➤ ПСИХОЛОГИЯ  
ДЛЯ БИЗНЕСА

➤ ПСИХОЛОГИЯ  
НА КАЖДЫЙ ДЕНЬ

➤ ПСИХОЛОГИЯ  
ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

ВСЯ  
ПРАКТИЧЕСКАЯ ПСИХОЛОГИЯ  
МОСКВЫ



# МЫ СНОВА ИГРАЕМ НА РАБОТЕ!

После того как пару номеров назад был затронут вопрос об «играх в офисе», читатели творчески развили наш призыв «Не забывать о развлечениях на работе!» Мы критику приняли, и сегодняшняя заметка – ответ на редакционную почту.

Поступило немало откликов, где рассматривались более продвинутые варианты «игры в офисе», чем мы предлагали. Увы, но большинство из них предполагает установку игрушек на жесткий диск. И если вы работаете не в редакции игрового журнала, а в куда более скучном месте – это мало реально: и машины слабые, и системные администраторы препятствуют таким попыткам. Остается, как всегда, Интернет – он доступен из любого офиса. Так что мы отобрали именно такие предложения.

Все эти несложные игры мы оценили, как и в прошлый раз – «временем удовлетворения». Первая цифра – количество минут, достаточное для освоения игры и полной релаксации за ней. Через дробь указан период, после которого, по нашему мнению, игра надоедает и пора вернуться к работе.

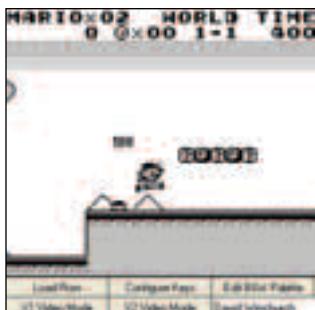
## SUPER MARIO LAND

Интернет: <http://www.computer-games-online.com/online-games/gameboy/>

Интерфейс: английский

Время удовлетворения: 25/40 минут

Небольшая справка: когда вы пойдете по указанной ссылке, то игра запустится не сразу. После загрузки странички перед вами появится экран с



Game Boy. Теперь смело жмите кнопку Load ROM и из высокочившего списка выберите Super Mario Land. Далее плавно телепортируемся в шкуру народного любимица Марио. Как вы уже поняли – это полноценный вариант игры с портативной приставки Game Boy! Те же уровни, та же цель, тот же геймлей: собираем монетки, грибочки (чтобы расти в размерах) и прыгаем на головы монстрам. На все про все 400 секунд. Управление простое: стрелки влево и вправо – движение в соответствующих направлениях, «X» – прыжок, стрелка вниз – присесть. Также у игры есть несколько режимов изображения: нажав на кнопку X2 Video Mod, вы увеличите изображение в два раза (удобная штука). При нажатии X1 Video Mod экран вернется к стандартному размеру. Edit B&W Palette выводит окно, в котором с помощью «бегунков» можно изменять цвета всего окружения. Таким образом, непривлекательную черно-белую картину можно разукрасить как душе угодно. Игра, безусловно, отличная и (тут читатели правы) намного привлекательнее своего брата «Mario», описанного в первой заметке про «офисные игры».

## CANOE

Интернет:

<http://www.ongame.narod.ru/canoe/canoe.htm>

Интерфейс: английский

Время удовлетворения: 10/20 минут

Ни разу не плавали по горной реке на каноэ? Теперь у нас есть такая перспективная возможность! Но, помимо самого



Еще чуть-чуть, и наше каноэ превратится в груду мусора!

спуска по реке, придется еще и уворачиваться от всякой ерунды. «Ерунда» эта бывает хорошая и плохая! За хорошую дают очки, за плохую – отбирают. Все бы ничего, но встречаются на пути и скалы, выступающие над поверхностью воды. В них тоже нельзя врезаться, иначе ваш «ручной катер» разлетится на куски!

Остается только один вопрос: чем руководствовались разработчики, когда делали баланс игровых артефактов?! Лишь два из них – «положительные», а целых пять – «отрицательные»!

## «УБРАТЬ МАСЯНЮ»

Интернет:

<http://portal.altaigrif.ru/games/game.php?gid=145>

Интерфейс: русский

Время удовлетворения: 10/12 минут  
Как и многострадальный мегапроект «Убить Децла», игра «Убить Масяню» скоро станет



народным занятием. Особенно она будет популярна среди не-навистников сего популярного флэш-персонажа. Но и простому народу вроде нас с вами отстрел Масянь будет тоже интересен.

С винтовкой из Red Faction 2 на протяжении длительного времени (до первого Game Over'a) будем уничтожать Масянь из всех серий мультов. Это занятие довольно кровожадное и сопровождается обильным пролитием алоей жидкости. Так что детям до 8 лет к монитору допускать не стоит!

## «АХ, ВЕЗУНЧИК!»

Интернет: <http://luck.xelon.ru>

Интерфейс: русский

Время удовлетворения: 5/10 минут  
«Ах, везунчик» – онлайновое воплощение популярных телепередач «О, Счастливчик» или «Кто хочет стать миллионером?». Правила те же: проходишь отборочный тур и начинаешь побег. Увы, не за миллионом, а лишь за очками. Вопросов, как и в телевизионном варианте, 15. За первый начисляется 1 очко, за второй – 2, за третий – 4 и так далее. За пятнадцатый – 16384. Если напрячь парочку извилин, то в последовательности начисле-

## Aх, везунчик!

Вы зарегистрированы! [РЕГИСТРИРОВАТЬСЯ](#)  
Вход без регистрации! Имя:  «Ах»  
Пароль:  «ах»  
Вспомогательный вопрос:   
Начать игру

Название:  
Насколько:  
Проверка:  
Дополнительные:  
Сайты:  
Баннеры:  
Ссылки:  
Пароли...

Добавьте кнопку для просмотра всех зарегистрированных пользователей у которых включен чат. Кнопка находится в интерфейсе игры над строкой для ввода вашего сообщения в чат. Кроме просмотра списка игроков, вы можете внести в собственный чат-лист любого игрока. После включения иннерврорения вы больше не увидите его фразы.

Помощь: Проверка размера призов среди подзаголовков не рассчитывает сайты: AnnaK, Denov, elektra zzz - выиграли призы с официальной сайта SuperFanta, vivalibra, Эльза 7 - футболки с официальной сайта: M'Cool, patrila 200, Neton - энциклопедия. Поздравляем победителей!

Помощь: О нас пишут в интернет-газете RUMET.RU! Читайте статью «Везунчика спасают традиции».

Помощь: 22 марта состоится разыгрыш призов среди подписчиков на рассылку сайта «Ах, везунчик!». Для участия в разыгрыше необходимо подключиться не позднее 12:00 (МСК) 22.03.2003г. Подпишитесь прямо

## PC Games

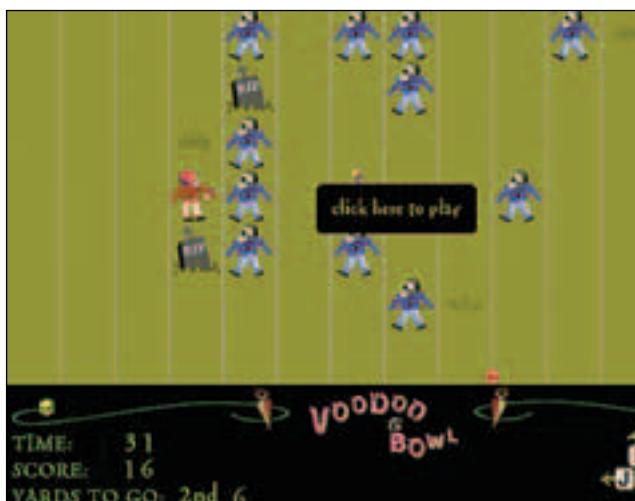
ния очков можно увидеть двойную систему счёления (подробнее – в школьном курсе информатики).

Надо отметить, вопросы в «Ах, везунчик!» непростые. Вот, например, знаете ли вы, в каком порядке располагаются цвета в спектре солнечного цвета? Или чей нос путешествовал отдельно от своего хозяина? И такими вопросами напичкана вся игра. Знатокам подобный проект будет интересен, ну а всем остальным – «игра на 5 минут»! Не хватает только Галкина.

## AMERICAN FOOTBALL

Интернет:

<http://stimul.astanainfo.kz/games/football/football.html>



Страшно? А представляете, каково человечку в красной форме?

Интерфейс: английский

Время удовлетворения: 15/15 минут

Представляете себе американский футбол на кладбище с мертвяками? Занятие довольно жуткое и интересное! Игра идет по тем же правилам, что и обычный вариант американского футбола. Но только по всему полю разбросаны надгробные плиты, которые нужно оббегать. Нарваетесь на мертвяка, склеившего ласти лет 800 назад, поломаете парочку ребер и попадете на место последнего «чекпойнта» (все поле разделено на линии). Стоит ли говорить, что такие «стычки» происходят не до бесконечности, и в один прекрасный момент одним громом станет больше! Кстати, на поле присутствуют судьи, при столкновении с которыми... появляется еще одна могильная плита с надписью R.I.P. Для чего все это безумие?

Смело отвечу – для тачдауна. На русском: пробежать все поле и впечатать мяч за последней линией. Безусловно, игра мрачновата и для нашенского игрока туповата, но иногда (на работе-то...) большего и не требуется!

## BASKETBALL

Интернет:

<http://stimul.astanainfo.kz/games/basket/basket.html>

Интерфейс: английский

Время удовлетворения: 10/12 минут  
Перед нами довольно забавная интерпретация знаменитой игры. Мяч, кольцо, мышь... А ведь, пожалуй, больше ничего и не понадобится!.. Цель – попасть в корзину (как ни



странны). Чтобы совершить бросок, надо кликнуть левой кнопкой мыши на мяче и удерживать ее. Дальше, перемещая «грызуна», задаем угол и силу броска (черная линия), и... отпускаем кнопку. Промахнулись – не беда. Главное, успеть кликнуть на мяче, пока он далеко не отлетел, и задать новую траекторию. С помощью такой системы можно производить совершенно немыслимые броски! Вот бы увидеть такое на реальном матче! ■

Заказы по интернету – круглосуточно! e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru)Заказы по телефону можно сделать  
с 10.00 до 21.00 с понедельника по пятницу  
с 10.00 до 19.00 с субботы по воскресеньеСУПЕРПРЕДЛОЖЕНИЕ ДЛЯ ИНОГРОДНИХ ПОКУПАТЕЛЕЙ:  
стоимость доставки снижена на 10%!

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574



## COVER STORY SIMS 2

Второе рождение самой популярной игры всех времен и народов

### МЫСЛИ ВСЛУХ

#### Е3

Все самое интересное и познавательное, что мы увидели на весенней Electronic Entertainment Expo 2003. Эксклюзивные материалы и множество вкусностей.

### ИГРОВЫЕ ВСЕЛЕННЫЕ

#### Вселенная Аллодов. Часть 1

Из всех миров, созданных российскими разработчиками, самым известным и, пожалуй, уже успевшим превратиться в настоящую живую легенду, является вселенная Аллодов.

### ЭКСКЛЮЗИВ

#### Halo

Gearbox выходит на финишную прямую. И, в отличие от своего приставочного прототипа, PC-версия Halo будет иметь нормальный мультиплейер.

### ТЕСТ

Советуем: Как выбрать звуковую карту. Тест: 12 акустических систем. "Крякнутый кейс".

**А также: новости, preview, review, Loading, советы по прохождению игр, Как это делается..., топ 20, Игровой трубопровод и т.д.**

# КОМИКСЫ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

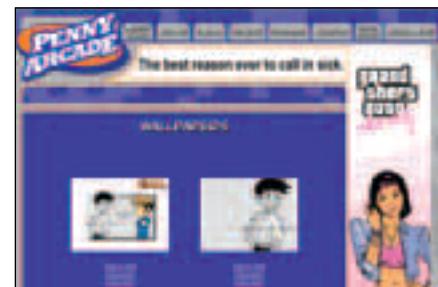
Есть сайты, о которых писать сложно. Дело в том, что многие продвинутые консольщики давно знают и любят сайт Penny Arcade (<http://www.penny-arcade.com>), им я могу лишь порекомендовать заглядывать туда почаше. Остальных придется убедить ознакомиться с сайтом, а затем уже каждый сам для себя определит, насколько это интересно.

На Penny Arcade есть и обзоры игр, и новости (по большей части касающиеся обновлений сайта и личной жизни его создателей... тесно связанной с видеоиграми, разумеется), и даже какие-то спецматериалы, но все это не выделяется ничем особенным (кроме оформления и роскошных по своей лексике комментариев) – если, конечно, вы читаете нашу рубрику давно и посещаете все сайты, о которых мы пишем. Главная фича Penny Arcade – комиксы о видеоиграх, Интернете, жизни геймеров, компьютерщиков, разработчиках игр; список можете легко продолжить сами. Это, естественно, никакая не манга – просто юмористические мини-рассказы в картинках. Если вы видели комиксы в журнале EGM, то представляете себе, о чем идет речь.

Сразу предупреждаю, что далеко не все комиксы вас «зацепят» сразу. Юмор, как правило, тонкий, а для понимания обязательно требуется знакомство с первоисточником (оригинальной новостью либо игрой, о которой идет речь). Есть вещи и попроще вроде «интервью» с режиссером фильма House of the Dead, которое привожу вольном переводе.

- Мистер Болл, по какой причине Вы взялись за такой проект, как House of the Dead?  
- Во-первых, я ненавижу кино! Во-вторых, я ненавижу зрителей!  
- Мы заметили, что Вы вырезали все, что делало игру уникальной и интересной...  
- Хм, понимаете, дело в том, что игру я тоже ненавижу!

Учтите также, что, как и на многих юмористических сайтах (вроде нашего <http://www.anekdot.ru>), на Penny Arcade часто публику-



Тот, кому не нравятся комиксы, может качать обои.

ются вещи в духе «сами о себе и для себя», понятные лишь постоянным посетителям-фанатам. А где есть фанаты, там есть и фанатские страницы, причем крупные и с собственными доменными именами – вроде Penny Arcade Cult (<http://www.pacult.com>). В основном там интересен лишь форум (почти четыре тысячи пользователей), но внешне выглядит сайт едва ли не солиднее самого Penny Arcade. Очень показательный факт.

Вполне возможно, что смысл комиксов ускользнет от вас из-за языкового барьера – английский у нас знают пока что не все. Это дает нам повод рассказать о российском проекте GameMAG (<http://www.gamemag.ru>), посвященном играм для приставок и PC, а также темам смежным. В число последних входит и специальный раздел, где лежат комиксы на русском языке – сайт имеет лицензию от Penny Arcade на такого рода деятельность! Есть веши, ориентированные исключительно на российских геймеров, где наши журналисты смеются сами над собой и своими коллегами. Взглянуть на это стоит обязательно.

А теперь поговорим о сайте в целом. GameMAG – один из самых посещаемых игровых ресурсов Рунета, много и по делу публикующий материалы о консольных игрушках, а на форуме имеющий специально отведенный под аниме раздел. Однако в поле зрения российских фанатов приставок и японской анимации он всегда почему-то попадал исключительно в ключе «посмотрите, какую бредовую новость опубликовал GameMAG, давайте вместе посмеемся». Ориентирован сайт прежде всего на приставчиков-новичков (только-только перешедших с PC), поглощено настроенными любителями PC, а также просто «зашедших на огонек» геймеров. Отсюда и относительно безлюдный (менее 1000 зарегистрированных пользователей) форум, и отсутствие притока посетителей из других приставочных сообществ. Почему так? Открою маленький секрет – если автор новости о консолях не умеет правильно писать имена японских разработчиков игр (например, пишет «Хирошиги» вместо «Хирошигэ» – т.е.



Персонажей зовут Гейб и Тайхо. Их комиксы уже вышли в Штатах отдельной книгой.



Hiroshige), то вряд ли продвинутый геймер-приставочник будет доверять материалу в целом – ведь при его переводе с английского могли быть потеряны и более существенные вещи. А за «кавэй» (kawaii) и загрызть могут. С другой стороны, GameMAG выгодно отличается от других российских и зарубежных проектов своей уникальной концепцией. Здесь нет классического меню «News/Reviews/Previews», вместо этого повышенное внимание уделяется разделам «Комикс», «.ru/tog» (откровенно трешевые «спецматериалы», над которыми можно вдоволь посмеяться), «Поединок» (лбами сталкиваются игры, платформы и журналы – очень

интересная и полезная фича), «Папарацци» (забавные фотографии) и «Oh those Russians» (подборка надписей на русском языке из западных игр). Обзоры игр здесь искать не стоит, однако новостей, по большей части консольных – много, да и выкладываются они вовремя. Очень грамотно реализован движок сайта – зайдя на страницу с новостью об игре, вы видите список всех материалов о ней, имеющихся на сайте, также выводится и список внешних ссылок. Это действительно удобно. Впрочем, как можно понять из всего вышесказанного, серьезные материалы – отнюдь не самое интересное на GameMAG. ■

## НОВОСТИ ПРИСТАВОЧНОГО РУНЕТА

**З**астой в развитии российских игровых сайтов, посвященных консолям, компенсируется вялотекущей ротацией (открылась одна – закрылась другая) фанатских страничек. Тем удивительнее то, что малоизвестный проект, посвященный одной-единственной игре Chrono Cross, сумел прожить уже целых два года, редко, но стablyно обновляясь. Текущий адрес – <http://www.design-sochi.com/cc/>.

Сайт этот можно назвать идеалом для проектов подобного класса. Имеются красивый ди-

зайн без кричащих цветов и гигантских шрифтов, грамотные тексты, не грешающие соплями по поводу величия этой Игры с большой буквы, а также не слишком большой, но действительно полезный файловый архив. Сайт не перегружен ненужной информацией, блоками навигации, баннерами и лишними внутренними ссылками. То есть если заходите на страницу с оригинальными и переведенными текстами песен, сразу видите именно эти самые тексты. Удобно. ■

## НОВОСТИ ЭМУЛЯЦИИ

**Х**отя на какие особые проблемы пользователи VisualBoyAdvance (<http://vboy.emuhq.com/>), наиболее продвинутого эмулятора GBA, не жалуются, программа продолжает совершенствоваться. В новом релизе слегка доработан графический движок, исправлены баги с полноэкранным режимом для некоторых конфигураций, в версии для Windows добавлена кнопка для выбора скинов, в остальных – продолжена работа над оптимизацией кода и поиском глюков.

Продолжаем рассказывать о работе над эмуляторами Saturn. Как всегда, обновился SSF (до версии SSF v 0.06 Alpha4), но вся информация о новых фичах изложена на японском. Напротив, автор новой версии Satourne (<http://www.satourne.consollection.com/>) выложил солидный список исправлений, одно из которых позволяет нормально запускать King of Fighters 97 и Metal Slug (а также, вероятно, и некоторые другие спрайтовые игры).

Хардкорным любителям эмуляции будет инте-

ресен релиз программы Tile Molester, позволяющей просматривать и редактировать графику в ROM-файлах для большинства игровых консолей – от Master System и Virtual Boy до WonderSwan и Nintendo 64. Разумеется, не забыты и Mega Drive со SNES. Официальная страничка программы – <http://www.stud.ntnu.no/~kenth/tm>.

Вышла свежая версия Kega Lazarus (<http://www.eidolons-inn.de/kega/>), популярного эмулятора картриджных консолей от Sega. Изменения в основном касаются поддержки игр для Master System/GameGear и Sega CD. Эмулятор теперь корректно запускает Shining Force для GameGear, добавлена поддержка платформ Sega Game 100 и Sega Computer 3000. Также Kega Lazarus умеет теперь сохранять музыку из игр в формате VGM (существуют соответствующие плагины для Winamp) – более совершенном, чем GYM, хорошо знакомом любителям Mega Drive. Рекомендую! ■

### В НОМЕРЕ:

- Отборные новости
- Оригинальные тесты
- Полезные советы по выбору
- Рекомендации по использованию
- Каталоги устройств
- А также: полезные программы, обзоры, ноутбуков, цифровых фотокамер и многое другое.

### ВНИМАНИЕ! ТЕПЕРЬ С CD!

### НА ДИСКЕ:

- Самый нужный софт для Palm, Psion, Pocket PC, ноутбуков, цифровых камер и сотовых телефонов на одном диске

**Журнал "МС" - самый технический из популярных и самый популярный из технических.**

# КИБЕРСПОРТ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО

С вами снова рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. До национальных отборочных WCG 2003 осталось совсем немного времени. Лето обещает быть богатым на турниры, которые послужат отличной подготовкой перед «судным днем». Хочется верить, что в этом году российские киберспортсмены выступят в Корее еще лучше. В этом выпуске вас ждет рассказ о турнире ASUS Spring Cup 2003, небольшой обзор нового патча 1.06 для Warcraft III: The Reign of Chaos, а так же стратегия развития за расу людей в Warcraft III: The Reign of Chaos (от одного из сильнейших киберспортсменов России – tS-Flash'a).



Последний день весны был означенен для Москвы масштабным событием под названием ASUS Spring Cup 2003. Второй турнир под покровительством компании ASUSTeK (первый был в январе) опять собрал самых сильных геймеров со всей России. На этот раз организаторы в лице портала Cyberfight.ru (ваш покорный слуга в их числе) не ограничились лишь одной номинацией для соревнований. Одновременно прошло сразу два чемпионата: UT2003 2x2 (для всех желающих) и Quake III 1x1 (по приглашениям). Действие происходило в клубе Click Click Boom, что на Бауманской. Место для проведения турнира подобного масштаба – отличное. Компьютеры устроили бы даже самого привередливого игрока. Немного портили общую картину жидкокристаллические мониторы, непривычные для рядового киберспортсмена, но на финальный результат это повлиять не могло, так как условия для всех были одинаковыми.

Командные состязания собрали 16 пар, что маловато для дисциплины на предстоящем WCG 2003. Однако фавориты были на месте. Из Санкт-Петербурга приехали знаменитые M19\*Askold и M19\*Awar, добавив жара в и без того горячий от страстей московский котел. Столица выставила два состава ССВ, 34s, а также много других кланов. Уже во втором раунде M19 показали, на что они способны, разгромив ASUS|c58. Правда, в следующем же туре ССВ-2 в свою очередь огорчили питерцев, «скинув» их в пузера. Преимущественно матчи проходили на карте DM-Grendelkeep-LE. Заключительной игрой в виннерах стала встреча ССВ-1 и ССВ-2 на римейке из Quake III. DM-Campgrounds-LE (pro-q3dm6). Вторая команда оказалась подготовлена к чемпионату несколько лучше, хотя и опередила своих одноклановцев лишь на 7 фрагов.

Все самое интересное происходило в «нижней» сетке. Еще один клан из северной столицы, FM, в упорнейшей борьбе отправил паковать чемоданы земляков из M19 (счет 28-27). FM-Lasse показал «нереальную» точность стрельбы (демка на нашем CD). Надежда о попадании в призеры хотя бы одной питерской двойки была разбита ASUS|c58, которая также обыграла FM в матче отк-



ccb-Prozed и ccb-Ext – чемпионы в номинации UT2003 2x2.

на нашем CD). Итоговый счет – 49:40 на DM-Campgrounds-LE. Все призеры получили замечательные подарки от компании ASUSTeK:

- 1 место** – CCB-2 (Ext, Prozed) – 2 видеокарты ASUS Geforce FX 5800 и \$400;
- 2 место** – ASUS|c58 (Polosatiy, Hobbit) – 2 видеокарты ASUS Geforce FX 5600 и \$150 ;
- 3 место** – CCB-1 (Fess, Dookie) – ASUS Geforce FX 5600 и \$100.

Номинация Quake III 1x1, как я уже отметил, была рассчитана на 16 специально приглашенных организаторами игроков. В итоге собралась настоящая геймерская элита. Мне не хотелось бы описывать все матчи на турнире, так как каждый из них достоин отдельного внимания. Поэтому сообщу вам лишь финальную расстановку мест. Все остальные вы узнаете из демок, которых на нашем CD предостаточно:

- 1 место** – eSu.Cooler – ASUS Geforce FX 5600 и \$100;
- 2 место** – ASUS|c58\*uNkind – \$150;
- 3 место** – b100.Death – \$100;
- 4 место** – IDL-Demon.

**ЗАВЕРШИЛСЯ КРУПНЫЙ ЕВРОПЕЙСКИЙ ОНЛАЙНОВЫЙ ЧЕМПИОНАТ EURO CUP 7 ПО WARCRAFT III. В ФИНАЛЕ ФРАНЦУЗСКИЙ КЛАН ARMA TEAM (BLATTY, INTOX, HAZEEM, TOD, SHORE) ПЕРЕИГРАЛ ШВЕДОВ ИЗ GAMEONLINE. В ДУЭЛЯХ И МАТЧАХ ДВА НА ДВА СИЛЫ БЫЛИ РАВНЫМИ. ЧЕМПИОНАТСТВО ОПРЕДЕЛИЛОСЬ В НЕСТАНДАРТНОЙ ДЛЯ СТРАТЕГИИ ВАРИАЦИИ – 3Х3. ЗДЕСЬ ИГРОКИ ИЗ АТ ПОКАЗАЛИ СЕБЯ ВО ВСЕЙ КРАСЕ, И МНЕ ОСТАЕТСЯ ЛИШЬ ПОЗДРАВИТЬ ИХ С ПЕРВЫМ МЕСТОМ. РИПЛЕИ ФИНАЛА ИЩИТЕ НА НАШЕМ CD.**

рытия турнира. Таким образом, в финале лузеров пересеклись ССВ-1 и «Асы». Следующие 20 минут (стандартный отрезок времени для игры 2x2) были самыми напряженными на ASUS Spring UT2003. Обе команды шли флаг в флаг до десятой минуты. Затем ССВ-1 удачно использовали Double Damage (аналог Quad в Quake III, но менее убойный) и сделали отрыв в 10 очков. Однако ASUS|c58 «взяли» последний Квад и буквально в самом конце встречи догнали, а затем и опередили противника. Демка из разряда «must see». ССВ-2 тем временем разминались перед большим финалом. Им достаточно было «взять» одну карту, в то время как «Асы» – две. Таковы правила Full Double Elimination. Истинно чемпионскую игру показал ccb-Ext, набрав в заключительном матче турнира аж 33 фрага (демка его игры от первого лица



Команда ССВ-1, третье место на турнире. Слева – Dookie, а который клетчатый – Fess.

ОТНЫНЕ НА НАШЕМ СД ВАМ БУДЕТ ДОСТУПЕН СПЕЦИАЛЬНЫЙ КИБЕРСПОРТИВНЫЙ НАБОР ФАЙЛОВ, ВКЛЮЧАЮЩИЙ В СЕБЯ ПОСЛЕДНИЕ МОДИФИКАЦИИ, ПАТЧИ И УТИЛИТЫ ДЛЯ ИГР, КОТОРЫЕ БУДУТ НА WCG 2003. ЭТО ОСОБЕННО ПОЛЕЗНО ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ПРОСМАТРИВАТЬ ДЕМОКИ С РАЗЛИЧНЫХ ЧЕМПИОНАТОВ. В ЭТОМ НОМЕРЕ ВАС ЖДУТ: АНГЛИЙСКАЯ И РУССКАЯ ВЕРСИЯ ПАТЧА 1.06 ДЛЯ WARCRAFT III: THE REIGN OF CHAOS, ПАТЧ QUAKE III V1.32, ПАТЧ UT2003 V2225, ПАТЧ CS V1.5 (ОБНОВЛЕНИЕ С V1.4), ПАТЧ HALF-LIFE V1110 (ОБНОВЛЕНИЕ С V1109). ПЛЮС НАБОР ТУРНИРНЫХ КАРТ И МОД ТТМ V2.1 ДЛЯ UT2003.

В финале Кулер, будучи лузером, дважды одержал победу над чемпионом WCG 2002 (uNkind). Счет 11-7 и 12-11 (золотой флаг) на карте pro-q3dm6. На этом рассказ о весенних соревнованиях ASUS Cup подошел к концу.

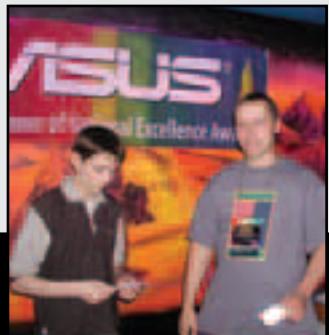
В начале июня в Москве прошла городская квалификация на всероссийский чемпионат Electronic Sports World Cup, являющийся в свою очередь отборочным состязанием перед большим финалом, который пройдет во Франции в период с 8 по 13 июля на территории парка «Футуроскоп». Общий призовой фонд составит 150000 Евро. В первый день столичного турнира состоялись матчи по Warcraft III, а во втором



ASUS|c58: Polosatiy  
(ваш бессменный ведущий) и  
Hobbit – сюда второе место.

(плюс CS) получат оплачиваемую путевку во Францию.

Как сообщалось ранее, 8-13 июля во Франции состоится один из самых крупных турниров этого года – Electronic Sports World Cup. Официальные номинации – CS, UT2003 и Warcraft III. Однако в рамках ESWC пройдет и показательный чемпионат по Quake III с призовым фондом в 10000 Евро. А теперь радостная новость. От России было приглашено сразу четверо дуэлянтов: eSu.Cooler, ASUS|c58\*uNkind, M19\*LeXeR и b100.Death. Им и предстоит защищать честь родины, будем болеть за наших. А вот киберспортомен сK.Fatality (США) отказался от участия в соревнованиях по третьей



eSu.Cooler – лучший на данный момент игрок Quake III в Европе – занял первое место на ASUS Spring Cup 2003.

рой – по UT2003. Помериться силами в самую популярную на данный момент стратегию собралось лишь 16 человек. Восемь из них попали на российский финал: eSu-Soul, tS-Flash, Zerg00s, Skendel, LSD-Fraer, A-Caravageo, Advokate[S2], Fernal.

В UT2003 пришло «популять» еще меньше людей – всего двенадцать. Вот имена тех, кто прошел в следующий этап: ccb-Prozed, HPR\_Forever, c58-Hobbit, Faust, Scrag, ccb-Dookie, ccb-Ext, ccb-Fess. Мне, к сожалению, не удалось победить своих оппонентов. Заключительная часть чемпионата пройдет в московском мультиплексе «5 звезд» с 26 июня по 28 июня. Золотые призеры трех номинаций

«Кваке» в пользу UT2003. Цитирую знаменитого американца: «Я не езжу на турниры, к которым я не готовился, только потому, что мне оплачиваются перелет и проживание. Я езжу на турниры побеждать. Так же я пытаюсь доказать всем, что игра UT2003 ни чем не хуже Quake III». Место Фаталити было отдано англичанину Blokey.

Еще 15 счастливчиков, которые будут бороться за главный приз размером в 4000 Евро: ic-FOX, Socrates, Rocketboy, ZeRo4, cha0ticz, Daler, EYE-Fazz, if22, kuku, M19\*LeXeR, Ph4ntom, Python, reef, ST\_Germain, All\*Z4muZ и Akiles. Вот такая неслабая подобрались компания. ■

#### НА НАШЕМ СД

На нашем СД вы сможете найти конфигурационные файлы (cfg) таких игроков, как ccb-Ext (UT2003), c58-Morfei (Q3), ccb-Prozed (UT2003), ic-FOX (Q3), omg!astz (UT2003), ForZe-Devil (Q3).

e-shop

<http://www.e-shop.ru>

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН  
С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

БЫСТРО ■ ЧУДОБНО ■ ДОСТУПНО

GAME BOY ADVANCE



\$149.99

#### Технические параметры:

Процессор: 32-Bit ARM  
Память: 32-96 KB VRAM (в CPU), 256 KB  
Экран: 2.9" TFT с отражающей матрицей (40.8 мм x 61.2 мм)  
Разрешение и цвет: 240x160 пикселей, 32.768 возможных цветов  
Размеры (ШxВxТ): 144.5 x 82 x 24.5 мм  
Вес: 140 г  
Питание: 2 батареи класса AA (15 часов)  
Носители данных: картриджи  
Другое: Стереозвук, совместим с играми для Game Boy и Game Boy Color

\$95.99

#### Технические спецификации только для GBA SP:

\* Интегрированная подсветка LCD экрана \* Входящая в комплект перезаряжаемая Lithium Ion батарея, способная работать 10 часов безостановочной игры, заряжаемая всего 3 часа



Golden Sun: The Lost Age



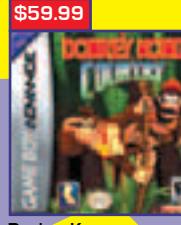
The Legend Of Zelda: A Link to the Past



Castlevania: Aria of Sorrow



Advance Wars 2: Black Hole Rising



Donkey Kong Country



Tom Clancy's Splinter Cell

Заказы по интернету – круглосуточно! e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru)

Заказы по телефону можно сделать

с 10.00 до 21.00 с понедельника по пятницу с 10.00 до 19.00 с субботы по воскресенье

СУПЕР-ПРЕДЛОЖЕНИЕ ДЛЯ ИНОГОРОДНИХ ПОКУПАТЕЛЕЙ:

СТОИМОСТЬ ДОСТАВКИ снижена на 10%!

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

e-shop  
<http://www.e-shop.ru>

ДА!

СТРАНА  
ИГР

# 13(142)

Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ  
КАТАЛОГ GAMEBOY GAMEBOY ADVANCE

ИНДЕКС

ГОРОД

УЛИЦА

ДОМ КОРПУС КВАРТИРА

ФИО

ОПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP

# ОБЗОР ПАТЧА 1.06

## ДЛЯ WARCRAFT III: THE REIGN OF CHAOS

В начале июня компания Blizzard выпустила патч 1.06 для Warcraft III: The Reign of Chaos (ищите на нашем CD). Как обычно, игровой баланс претерпел некоторые изменения, однако одно «нововведение» оказалось довольно необычным и неприятным. Отныне нельзя будет проигрывать риплеи из предыдущих версий игры. Хочется надеется, что следующий патч это исправит...

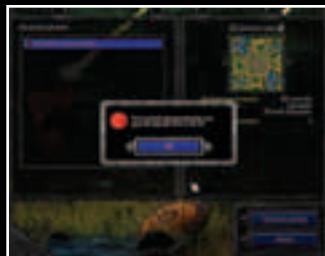
Night Elves стали значительно слабее за счет ухудшения класса брони у Ancient of War в атакующем режиме. Ранее эти здания-воины были практически непобедимы в наступлении. В качестве компенсации Эльфы получили увеличение длительности заклинания cyclone (способность поднимать в воздух) у Druid of the Talon с 10 до 15 секунд.

**P**аса Undead. У героя Dread Lord увеличилась сила заклинания Carrion Swarm (стая летучих мышей) по трем уровням «прокачки» с 300/550/800 до 375/700/1000. У Banshee за счет более длительного действия стала эффективней магия Curse, благодаря которой противник теряет точность попаданий в бой. Зато у построек Black Citadel и Halls of the Dead стало меньше hitpoints.

У Орков и Людей принципиальных изменений не произошло. Теперь перейду к другим новшествам:

- увеличена дальность стрельбы всех осадных орудий (Mortar Teams, Catapults и так далее);
- сокращено время постройки некоторых зданий высокого уровня, например, Chimaera Roos у Эльфов;
- Anhk of Reincarnation (Крест Возрождения) «выпадает» из нейтральных монстров 7 уровня (ранее – 5 уровня);
- Tome of Experience (Книга Опыта) «выпадает» из нейтральных монстров 5 уровня (ранее – от 2 уровня и выше);
- эликсиры и свитки восстановления теперь восполняют здоровье и ману не полностью.

С патчем 1.06 в игре появился новый слабый тип брони Unarmored, предназначенный для магов и Dryad. Последним, впрочем, увеличили число hitpoints с 380 до 435 единиц.



### ПЕРЕД ВАМИ ТАБЛИЦА СООТНОШЕНИЯ ТИПА АТАКИ К КЛАССУ БРОНИ В 1.06 WARCRAFT III: THE REIGN OF CHAOS.

	Unarmored	Light	Medium	Heavy	Fortified	Hero
Normal	100%	150%	100%	100%	50%	100%
Piercing	150%	75%	100%	150%	35%	50%
Siege	150%	50%	100%	100%	150%	50%
Magic	75%	100%	200%	100%	50%	50%
Hero	100%	100%	100%	100%	50%	100%

Например, герои, у которых в 1.06 появилась уникальная атака Hero, наносят лишь 50% повреждений любым постройкам (Fortified) и 100% всем юнитам в игре.

## СТРАТЕГИЯ РАЗВИТИЯ ЗА РАСУ ЛЮДЕЙ

### WARCRAFT III: THE REIGN OF CHAOS



Построй ферму и Алтарь Королей, как показано на картинке, вы сможете эффективно добывать золото четырьмя рабочими (а не пятью, как принято), так как они будут ходить строго по прямой.

У НЕКОТОРЫХ ЮНИТОВ (В ОСНОВНОМ МАГОВ) СТАНДАРТНЫЙ ТИП АТАКИ БЫЛ ЗАМЕНЕН НА БОЛЕЕ СЛАБЫЙ – MAGIC. РАНЕЕ ИГРОКИ МОГЛИ ОБХОДИТЬСЯ БЕЗ «СИЛОВЫХ ВОЙСК», ИСПОЛЬЗУЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ВОЛШЕВНИКОВ ОДНОВРЕМЕННО БИТЬСЯ В РУКОПАШНУЮ И КАСТОВАТЬ ЗАКЛЯТЬЯ. ТЕПЕРЬ ОЩУТИМЫЙ ДАЕТ ЭФФЕКТ ТОЛЬКО МАГИЯ. СПИСОК «ИСПРАВЛЕННЫХ» БОЙЦОВ: SORCERESS, PRIEST, SHAMAN, WITCH DOCTOR, NECROMANCER, BANSHEE, DRUID OF THE TALON.

7. В Алтаре Королей нанимаете героя Archmage.
8. При накоплении 80 единиц леса стройте Barracks (бараки), а чуть позже – ферму.
9. Как только у вас будет готов Archmage, приказываете четырем (или более) рабочим «стать» ополченцами, после чего отправляетесь всем войском захватывать ближайший золотой рудник.
10. После битвы с нейтральными монстрами за рудник разбиваете новую базу.
11. В бараках закаиваете Footmans (пехотинцев) и начинаете копить силы.

Таким образом, у вас имеется две базы и несколько бойцов. Продолжайте развитие и готовьтесь к наступлению. На вышеописанную тактику вам отводится 5 минут. ■

На этом рубрика «Киберспорт» подошла к концу. Как обычно, я жду вашу критику и пожелания на электронный адрес [polosatyi@gameland.ru](mailto:polosatyi@gameland.ru), до встречи! В следующем номере: рассказ о первом международном турнире по Delta Force в Москве, а также репортаж с питерских отборочных на Electronic Sports World Cup (Франция).



# STRONGHOLD CRUSADE<sup>TM</sup>



1C  
ФИРМА 1С



© 2003 FireFly Studios Limited. FireFly Studios, логотипы FireFly Studios, Stronghold Crusader и эмблема Stronghold Crusader являются зарегистрированными торговыми знаками FireFly Studios Limited. Gathering of Developers и эмблема Gathering of Developers, Take 2 Interactive Software, и эмблема Take 2 являются охраняемыми товарными знаками Take 2 Interactive Software. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. © 2003 Переводчик русский язык: ООО «Логрус.РУ». © 2003 Все права на издание и распространение игры на территории стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «1С». Все права защищены.

# GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

## БОЛЬШИЕ РАЗБОРКИ В МАПЕНЬКОМ ГОРОДЕ

Билеты забронированы, и ничто не помешает нам заслуженно отдохнуть в Vice City. Слепя-щее глаза солнце, цветущие пальмы, обворожительные девушки в бикини – именно об этом хором кричат рекламные проспекты. Скорее пакуйте чемоданы и не забудьте захватить с собой комплект цветастых рубашек. Летим, кстати, первым классом. Авиакомпания Rockstar рада приветствовать вас на борту...

И еще одно: обязательно положите в карман эту брошюру. Пригодится. В первом разделе рассказано об открывающихся возможностях и перспективах, а во втором – о самых откровенных способах оторваться. Мы летим отдыхать, но отказываться от интересной работы все же не стоит – деньги никогда не бывают лишними. Вы еще с нами?



### СУВЕНИРЫ НА ПАМЯТЬ

Вам интересно, для чего необходимо так надрываться? В отличие от GTA3, в GTA: Vice City имеется неплохой стимул. Максимальные значения здравия и брони у Томми Верчетти возрастут до 200 единиц, и все тачки станут в два раза прочнее. Вас также порадуют нескончаемым боезапасом и парой-тройкой телохранителей. И, наконец, главная ценность – футболка с забавной надписью «I completed Vice City and all I got was this lousy T-Shirt». Мол, я прошел Vice City, и все, что я получил – эту дурацкую футболку.



### РАЗДЕЛ I. ПОВЫШАЯ КВАЛИФИКАЦИЮ



#### СТОПРОЦЕНТНОЕ НАСЛЕДИЕ

Для того чтобы получить заветные 100%, необходимо выполнить все основные и второстепенные миссии, встречающиеся в игре. Приведем полный список:

- вы должны пройти сюжетные сценарии, а также исполнить желания Umberto Robino, Auntie Poulet, Love Fist, Big Mitch Baker, Avery Carrington и Phil Cassidy;
- кроме того, ряд интересных предложений можно получить по телефону – от человека, который предпочитает оставаться неизвестным;

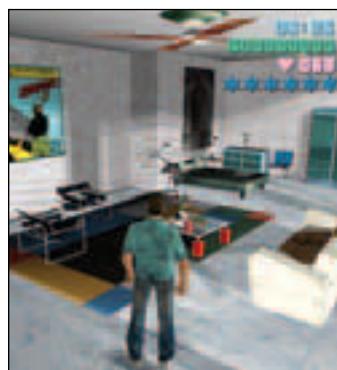
- приобретите всю выставленную на продажу недвижимость и выполните миссии, которые идут в комплекте;
- отличитесь во всех гонках: уличных, дерби, с чекпоинтами и на радиоуправляемых машинках;
- соберите 100 секретных пакетов, которые разбросаны по всему городу;
- выполните все тридцать шесть уникальных прыжков;
- пройдите все тридцать пять гам-рэй-миссий;
- проявите себя в тире Ammunition, что находится в Downtown;

- обчистите пятнадцать магазинов;
- выполните все миссии на служебных машинах (12 уровней Vigilante, 12 уровней Paramedic, 12 уровней Firefighter, 10 уровней Pizza Boy). Кроме того, вам необходимо доставить 50 порций «мороженого» на Mr. Whoopie и отвезти 100 пассажиров на такси.

Дел, как видите, хватает, но и результат от проделанной работы впечатляет. И даже не думайте использовать коды. За применение читов вам сбросят пару-тройку процентов и испортят финальный результат.

#### РАСШИРЯЯ ВЛАДЕНИЯ

Подкопите деньги и выберите места для активного отдыха: Elswanko Casa (\$8000), Links View Apartments (\$6000), Ocean Heights (\$7000), Hyman Condos (\$14.000), 1102 Washington Street (\$3000), 3321 Vice Point (\$2500). Не забудьте про развалившую хижину Skumhole Shack (\$1000). Также вы должны приобрести различные предприятия, которые будут приносить ежедневно немалую прибыль. Вам придется столкнуться с рядом довольно сложных миссий, но награда достойная – за день вы сможете собирать до \$53.000.





## НА БЛАГО ОБЩЕСТВЕННОСТИ

Мороженое для отмороженных. За каждые четыре доставленные порции вы получаете звездочку. Все-таки вы развозите далеко не самый легальный продукт. Следует покататься вокруг, избавиться от заработанной звезды и сбагрить очередные четыре порции. Для достижения наилучших результатов пользуйтесь услугами Pay N Spray. После того как вы доставите 50 порций подряд, завод Cherry Popper станет приносить прибыль.

Мы его теряем. Подбирайте на улице больных и отвозите их в госпиталь. Получая новый уровень Paramedic, вы обременяете себя еще одним человеком. Запас отведенного времени увеличивается лишь в тех случаях, когда вы сбрасываете у больницы сразу трех пациентов. Завершите двенадцатую стадию, и Томми сможет бегать бесконечно долго. Огненная стихия. Вам необходимо тушить горящие автомобили и сражать

мощным потоком воды охваченных пламенем людей. С каждым новым уровнем добавляется один человек, с четырьмя – машина. Миссия довольно сложная, так что в первую очередь научитесь направлять струю воды. Когда вы завершите двенадцатый уровень, Томми перестанет бояться огня.

Блюстители порядка. В течение установленного времени вы должны разыскать преступников, петляющих по городу, и пресечь все попытки бегства. Продолжение миссии не покажется столь сложным, если в вашем распоряжении имеется секретный вертолет Hunter со специальным режимом Brown Thunder. Вы сможете найти его на военной базе в аэропорту после того, как завершите всю сюжетную линию. Вам останется получить навыки пилота и потренироваться с запуском ракет.

Ароматы Италии. Подбирайте в пиццерии коробки и отвозите их покупателям. Каждый новый уровень требует,

чтобы вы доставили за установленные пять минут на одну пиццу больше. Задача осложнется тем, что за раз вы можете забрать с собой только шесть коробок. Под конец придется тщательно планировать свой путь по карте. После того как вы завершите десятый уровень, максимальная отметка здоровья станет равной 150.

Зеленоглазое такси. Вам необходимо находить на улицах людей, желающих прокатиться. Пожалуй, самая простая миссия, так как количество удовлетворенных граждан можно аккумулировать. Не забывайте время от времени наведываться в Pay N Spray. Доставите 100 пассажиров, и у машин из таксопарка улучшится гидравлика. Кстати, существует небольшой хитрый трюк. Если вы высадите кого-нибудь, когда таймер показывает 0.00, то отсчет времени прекратится, и вы сможете бесконечно долго кататься по округе и развозить людей.

## НЕПЛОХОЙ ЗАРАБОТОК

На первых порах с деньгами довольно тую, посему существует огромное количество эффективных способов улучшить свое финансовое положение. Приведем наиболее изощренные.

Маскарад. Вам необходима пушка с автоприцеливанием, скажем, Uzi или MP5. Достаньте такую и бегите в North Point Mall. Загляните в отдел, где торгуют инструментами, и ограбьте его. Моментально повысится ваш уровень Wanted. Шустро добегите до бутика Gash и переоденьтесь. Не отходя от кассы, обчистите этот салон, после чего вернитесь в

отдел с инструментами и вновь переоденьтесь. Повторяйте столь незамысловатую процедуру до тех пор, пока не станете жертвой



разъяренной полиции или же не накопите приличную сумму. Пуще пареной репы. Оказывается, парковка в Vice City обходится неимоверно дорого, и любой желающий, зная это, может срубить за пару минут тысячу баксов. На втором острове в Downtown разыщите соответствующую разметку на дороге к югу от Human Condo. Легонько постучите по бейсбольной битой по прокорлившим устройствам – порой получается выбить до четырех сотен зеленых. Можно, конечно, подкастить и на авто, но вы рискуете попросту взлететь на воздух.

## РАЗДЕЛ II. ЗАСЛУЖЕННЫЙ ОТДЫХ

Когда все миссии пройдены и опциональные задания выполнены, становится неимоверно грустно. На самом деле в Vice City еще куча всего, чем себя можно занять.

### ПРИКЛЮЧЕНИЯ В АЭРОПОРТУ

Существует один любопытный способ, позволяющий обойти металлоискатели в аэропорту, а значит, остаться вооруженным. Подгоните тачку и поставьте ее вплотную к входу. Обойдите машину с другой стороны, заберитесь на крышу и встаньте на капот. Перепрыгните через инсталляцию, и вы сохраните все оружие. Кстати, подумайте над тем, чтобы использовать здешнее место в качестве камеры хранения. То же самое касается и курорта для игры в гольф.



## ЖИТЕЙСКИЕ МЕЛОЧИ

Rampages. За эти миссии лучше всего браться, когда у вас 150 единиц здоровья, и брони. Кроме того, вы можете значительно упростить себе задачу, раздобыв танк, вертолет Hunter или миниган. В обязательном порядке наберите 45 очков в тире, и вы станете быстрее перезаряжать пушки.

Unique Jumps. Все, что нужно – разыскать трамплин, разогнаться, совершив прыжок и приземлиться в нужном месте. Для прохождения данной части лучше всего использовать мотоцикл PCJ-600.

Вам куда? Оказывается, не все знают о крайне полезной возможности. Если вы погибли или были арестованы во время выполнения миссии, обязательно на выходе из госпиталя или полицейского участка разыщите ожидающее вас такси. Отличительная особенность – стрелка. Вы потеряете девять зеленых, но зато автоматически вернетесь к проваленной миссии.

Правильная подготовка. Загляните в Enforcer, и вы восполните броню – точно таким же образом в скорой лечат здоровье. В полицейских машинах, к сведению, можно отыскать Chrome Shotgun и патроны к нему, а в такси Томми найдет немного наличных.

Черный и розовый. Знаете, как проще отыскать нужную вам машину черного или розового цвета? Занятие нудное, и на поиски правильной тачки можно потратить весь вечер. Аккуратно воспользуйтесь читами – ahairdresserscar или iwantitpaintedblack. Угоните нужную вам машину, затащите ее в гараж и сохраните игру. Все вновь вернется на свои места, а у вас будет роскошное авто редкого окраса. Единственное – всегда помните про негативный эффект от использования читов.



## ПРОГРЕССИВНЫЙ ОТДЫХ

Находятся такие игроки, которые до сих пор не знают, как найти общий язык с представительницами древнейшей профессии. Подумайте о дамочке легкого поведения на дорогой машине, например, Cheetah или Banshee. Вы моментально привлечете внимание, и девушка сама подойдет переговорить с вами. Отвезите подружку туда, где нет людей, например, на пляж, и подождите пару секунд. Откиньтесь на спинку водительского кресла и получайте удовольствие – HP при этом повысится до 125 единиц.

Только если у вас жизней на порядок больше, ни в коем случае не связывайтесь с путаной – много потеряете.

Приобретите клуб Pole Position и выполните соответствующую миссию. Следуйте в здание, пройдите по коридору и загляните в комнату справа. Вы станете свидетелем занимательной сцены, в которой для Томми танцуют стриптиз. Уж больно подружка похожа на девицу, которая работает в клубе Malibu, или так только кажется? Ковбойская шляпа, серебристого цвета звездочки на сосках – богатый гардероб. Быть может, они попросту близнецы?



## ПРИЯТНЫЕ МЕЛОЧИ

На колесах. Если вы затащите вертолет или лодку в Ray N Spray, то получите забавное транспортное средство. Как вы думаете, зачем на воде или в воздухе нужны колеса? На одном колесе. Для того чтобы весело прокатиться на мотоцикле, наберите максимальную скорость и встаньте на заднее колесо. Если упадете – я вам не завидую. Горящая резина. Оседлайте свой байк, зажмите одновременно кнопки, отвечающие за газ и тормоз, после чего

Морепродукты. Держите путь на пляж и войдите по пояс в воду. Присядьте, и, к всеобщему удивлению, вы не захлебнетесь. Достаньте снайперскую винтовку и осмотрите все вокруг: рыбки, черепахи, акулы... Жаль, что их никто не замечает. В погоне за славой. Займите первое место в любой гонке в Hyman Memorial Stadium, и вы получите соответствующий приз. Все награды появляются на телевизоре в особняке Томми. Также есть небольшое поощрение для тех, кто выполнил миссии в тире в Downtown



попробуйте повернуть влево или вправо. Получится эффектный разворот.

Гаражный рок. Знаете, как припарковать вертолет? Нужен огромный гараж, как, к примеру, в Sunshine Autos, Vercetti Estate или Hyman Condos. Поставьте вертолет перед въездом, выйдите, откройте ворота и затолкните машину внутрь. Сохраните игру – довольны собой?

Деньги, два ствола. Загляните в North Point Mall. Рано или поздно начнется перестрелка между грабителями и копами, и вы сможете подобрать выпавшие в пылу боя пушки и деньги.

Повышая меткость. Вам нужен автомат и огромное количество патронов. В идеале, конечно, необходимо пройти игру на все 100% и получить в качестве бонуса нескончаемую амуницию. Затем главное – определиться с мишенью. Вполне подойдет корпус раздолбанной машины. Удерживайте нажатой кнопку стрельбы и ложитесь спать. Утром вы будете приятно удивлены достигнутыми результатами. Лучше всего использовать M4 и вид от третьего лица.



Ammunition. После того как вы разделаетесь с проблемами киностудии, огромный постер обнаженной Candy Suxxx появится в особняке Томми, и разные картинки украсят ваш стол.



## FUN FACTOR

Водные процедуры. Наверняка каждый сталкивался с ситуацией, когда пассажир отказывался выходить из угнанной машины. Что же, как только такое повторится, гоните на полной скорости к воде и выпрыгните из тачки в самую последнюю секунду. Жестокая смерть, но справедливая. Такие товарищи должны быть благодарны, что вы их вообще не пристрелили.

Теракт. Сгоняйте к 8-Ball в Little Havana и нацепите на свою тачку бомбу, после чего отыщите скопление людей, например, в том же North Point Mall. Повернитесь к толпе, разгонитесь, выпрыгните из машины и подорвите бомбу. Интересно, сколько пешеходов перепугается? Падающие с неба байки. Существует и более интересный способ расправы с мирными гражданами. Заберитесь на мотоцикл на крышу небоскреба и спрыгните на землю, пытаясь призем-

литься на прохожих. Вот это по-настоящему забавно. Отморозки в городе. Завершите миссию под названием The Job. Поднимитесь на второй этаж в клубе Malibu и примерьте на себя одежду банковского клерка. Затем достаньте бензопилу. Ваше воображение уже разыгралось? Воздушный поцелуй. Раздобыдьте вертолет, из которого можно стрелять, – подойдут Sea Sparrow или Hunter. Поднимите уровень Wanted до трех-четырех звезд,

полетайте вокруг и дождитесь полиции. Как только появится другой вертолет, постараитесь сбить его – еще одна забава, которая точно увлечет вас на несколько часов.

Боулинг с пешеходами. Отыщите обычную машину и направьтесь на максимальной скорости к толпе. Выпрыгните за пару секунд до столкновения, пересчитайте трупы и запишите набранные очки.

Разъяренные дамочки. Введите читы, чтобы дать девушкам в руки оружие и разрешить им следовать за вами. Напомним: `chickswith-guns` и `hopingirl`. Теперь у вас есть своя банда – распоряжайтесь ею по собственному усмотрению.

Маньякам на заметку. Покатайтесь по городу и отыщите машину с пассажирами. Угоните ее, и не позвольте никому покинуть транспортное средство. Нарочно врезайтесь в столбы, пока авто не задымится. Разгонитесь и выпрыгните перед тем, как тачка взорвется. Со стороны смотрится просто восхитительно. Товарищи же научатся шустре двигать задницами. Жаль, что следующего раза не будет.

Заложники. Найдите такси и подберите пассажира, после чего поиграйте с кнопкой вызова миссии. В вашем распоряжении появится своего рода заложник. Вы можете набрать трех таких неудачников. Легкие звезды. Следуйте в El Banco Corrupto Grande после того, как пройдете миссию The Job для клуба Malibu. Пробегите в заднюю часть помещения, завоет сигнализация, и вы сразу же схлопочете четыре звезды. Стреляйте в копов! Вот и заполнена вся линейка.



#### Пойграем на выживание?

Шарм винтовой лопасти. Подлетите на вертолете к земле и наклоните переднюю часть вниз. Рядом стоят прохожие? Просто замечательно.

Камикадзе. Используйте код `hopingirl`, и кто-нибудь обязательно составит вам компанию. Заберитесь на мотоцикле на крышу, разгонитесь и спрыгните вниз. Одному, согласитесь, скучно.

Всоеобщее веселье. В переполненном клубе Malibu можно неплохо повеселиться – притаските с собой коктейли Молотова и гранаты со слезоточивым газом.

Максимальное ускорение. Достаньте пушку и пристрелите у проезжающей мимо тачки все четыре колеса. Порой водитель покидает свою любимицу, нозанчую продолжает путь. Когда вдоль насмеетесь, пристрелите неудачника. Нечего балаган на улицах устраивать.

Трюкачи. Угоните машину и покатайтесь на ней. Так, чтобы она загорелась. Затем совершите пры-

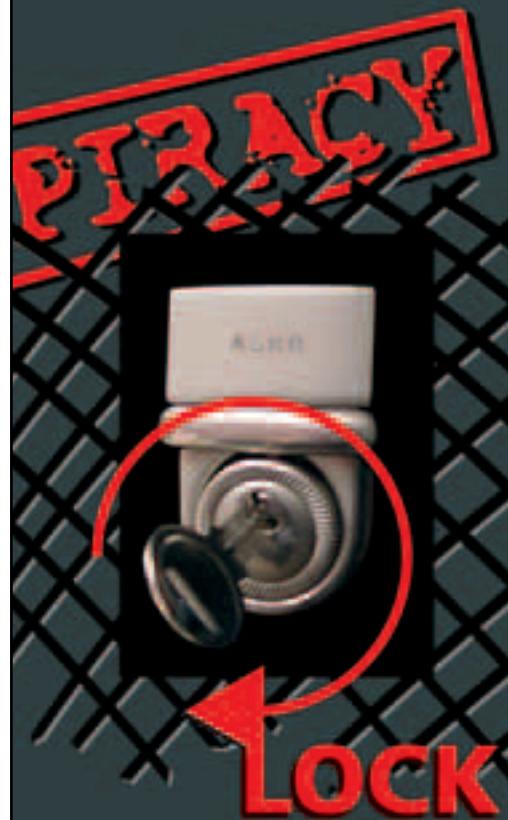
жок, разогнавшись по рампе, и любуйтесь, как красавица разлетится на обломки в воздухе. Таким образом можно использовать и вертолет. Пусть он загорится, после чего падайте на проезжую часть. Правда, смотрится как экшн-сцена из крутого боевика? Для пущего эффекта играйте с камерой.

Чудаки. В клубе можно угнать гольф-карт. Катайтесь по полю, давите людей и прыгайте по кочкам. Сильно напоминает недавно просмотренный *Jackass: The Movie*, в котором для Джонни Ноксвилла подобное развлечение оказалось наиболее приятным.

Красота спасет мир. Найдите шоссе в Ocean Beach и загородите проезжую часть угнанными машинами. Образуется пробка. Выстрелите в пригнувшееся авто – машина взорвается. Надейтесь, что пойдет цепная реакция. В принципе, можно использовать код `bigbang`, которые взрывает все машины. Наслаждайтесь красочными спецэффектами.



**Летние каникулы в Vice City подошли к концу. Согласитесь, что каждый играет по своим правилам. Некоторые даже придумывают свои собственные миссии. Желаете пример? Отыщите форму, бензопилу и угоните такси. Подберите пару пассажиров, отвезите их в нелюдное место и разделайтесь с беднягами. Прибейте копов, и когда за вами приедет ФБР, гоните в Pay N Spray. И все в таком духе. Получаются забавные сюжеты про маньяков. Ваша история? Пишите на [spoiler@gameland.ru](mailto:spoiler@gameland.ru) – обещаю выслушать каждого.**



**Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством – полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.**

Полномочия включают:  
 -право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав  
 -право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях  
 -полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ.

# ТАЙНАЯ ПЕЧАТЬ ТАМПЛИЕРОВ

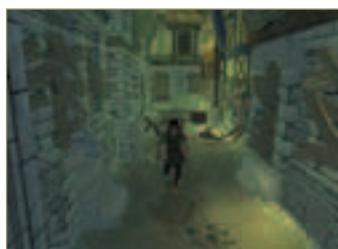
**Особых проблем в заключительной части игры возникнуть не должно. По крайней мере, у вас за плечами имеется огромный опыт, основанный на прохождении четырех первых, далеко не самых простых глав.**

*Окончание. Начало в номере 11(140), июнь 2003 года.*

## ПЯТАЯ ГЛАВА

1 Следуйте вперед, минуя спиленное дерево. На развилке сверните налево и побеседуйте с человеком. Товарищ просит за информацию 30 монет. Обворуйте разгуливающего неподалеку толстяка в красной рубахе и отдайте деньги нуждающемуся.

Держите путь к дереву и сверните в арку. Поговорите с женщиной, а затем – с проституткой, которая потребует за свои услуги 50 монет. Ничего не остается, как стащить кошелек у прохоже-



1 Пройдите в главный дворик, расправившись со всеми стражниками по пути. Загляните в прачечную и, не попадаясь на глаза сестре, переоденьтесь. Да, монахиня из Мэтю получилась довольно забавная. На кухне возьмите мясо и поднос, после чего следуйте с обедом к стражникам.



го. Вернитесь в начало уровня и поболтайте с мужиком. Вновь держите путь вперед, минуя спиленное дерево. На сей раз, правда, следуйте направо.

1 Сверните на развилке налево – встретитесь с грабителями. Посему бегите направо и расправьтесь с тремя стражами. Разбросайте по пути шипы, а затем привлеките к себе внимание с помощью свиста. У горящего дома собрался патруль – расстреляйте неприятелей из арбалета. Откройте дверь, и вас встретит Беранже, который отдаст вам маску, защищающую от чумы.



## ГЛАВА ШЕСТАЯ

1 Нацепите маску, прoberитесь к двери и взломайте замок. На площади сверните направо. Подберите мясо – вам предстоит сразиться с жителями зомби. Они весьма медлительные, так что вы расправитесь с ними без труда. Держите путь в левую часть и возьмите за дверью топор. Поверните, он еще пригодится. Например, для того, чтобы сломать деревянный забор. Дверь откройте с помощью отмычки.

1 Взломайте замок, и в следующей комнате вы увидите в кресле труп. Подвиньте трон, поднимите крышку люка и спуститесь вниз. Откройте шкаф, и вы раздобудете секретные материалы. Наслаждайтесь любопытной видеовставкой.

1 Подберите мясо и прокрадитесь мимо охранников. Сломайте забор – вскоре вам предстоит сражение с



1 Следуйте направо, нацепите маску и пройдите через зеленый туман к решетке. Взломайте замок и в закоулке подберите хлеб. Вернитесь к перекрестку. Отодвиньте ящик от стены и заберитесь в лаз. Первого стражника выведите из строя с помощью верной дубинки. Мимо трех других попросту прокрадитесь. Прибейте охранника, который смотрит на сундук, взломайте замок и заберите стрелы для арбалета. Минуйте еще два отряда и прошмыгните в дверь слева. Только вы должны взломать замок до того, как вас заметят неприятель.



бандой неприятелей, обижающих каменку. Почему бы не использовать арбалет? Перекиньтесь парой слов с инвалидом и сломайте забор слева. Появится новый противник, носящий колпак с прорезями для глаз. Разберитесь с ним, после чего разделайтесь с толпой зомби. Сверните направо и попытайтесь открыть дверь. Вам предстоит утихомирить еще одного неприятеля.

1 Знакомые места? Расправьтесь с зомби, после чего сверните налево к двери. Завалите здоровяка с топором. Прощай, Париж!

## СЕДЬМАЯ ГЛАВА

1 Монах отдаст вам письмо Арминиуса и расскажет, что вашего друга



больше нет в живых. Пройдите в келью писаря и возьмите записку, после чего держите путь в подземелье.

1 Следуйте к алтарю и спуститесь вниз по лестнице.

1 Держите путь по тоннелю. Не пропустите деревянный забор, который необходимо сломать.

1 Следуйте до конца пещеры. Смотрите под ноги и остерегайтесь падающих камней. В помещении сломайте деревянный забор и примените медальон на

статуе, после чего вернитесь в начало уровня.

1 Продолжайте путь. В пещере вам предстоит непростая схватка с тремя рыцарями. Не жалейте мяса и хлеба – все равно провизия вам больше не понадобится.

1 На развилке сверните налево. Прокрадитесь мимо добывающих руду неприятелей. В случае если вас обнаружат, не стройте из себя героя – не ситесь со всех ног к выходу.

1 Расправьтесь с тремя тамплиерами, после чего наступите на плиты в полу в правильном порядке: южная, западная, восточная.

1 Вы не встретите ни одного противника! В первом помещении пригнитесь, ибо только так можно не попасть под



обстрел. Чуть далее достаньте фонарь и внимательно смотрите под ноги.

1 На развилке следуйте налево. Не задерживайтесь долго на одном месте – бегите вперед, перепрыгивая через ямы.

1 Самый сложный лабиринт, на освоение которого потребуется несколько попыток. Острые шипы, бездонные ямы, обваливающиеся платформы – развязка уже совсем близко. Завершает похождения Мэтю очень грустный видеоролик. ■



Лучший российский игровой дизайн от лучшего российского разработчика 2003 года!

ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА  
ЕЩЕ НИКОГДА  
НЕ БЫЛА  
ТАК БЛИЗКА  
К РЕАЛЬНОСТИ!

# ОПЕРАЦИЯ

**S<sup>2</sup>** **Silent Storm**

1943 год. Пока весь мир  
оквачен войной, новая сила  
стремится к власти.

Только настоящим про-  
фессионалам под силу  
предотвратить катастрофу,  
масштабы которой еще  
не может оценить ни одна  
из воюющих сторон.

Возглавьте команду элит-  
ных бойцов, вступайте  
в войну без правил  
и ограничений!



**Ваш отряд —**  
лучшие бойцы из 40 диверсантов  
тридцати национальностей

**Ваш арсенал —**  
более 75 видов оружия: от метательных  
ножей до станковых пулеметов и экспери-  
ментальных образцов

**Ваш путь к победе —**  
тотальное разрушение зданий и  
объектов, засады и стремительные  
атаки коварные удары в спину,  
бесшумное устранение часовых и  
многое другое!



## [PC]: GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Вводите нижеследующие коды во время игры для активации соответствующих читов:  
**thugtools** – получить оружие (первая категория);  
**professionaltools** – получить оружие (вторая категория);  
**nuttertools** – получить оружие (третья категория);  
**preciousprotection** – получить броню;  
**aspire** – восполнить здоровье;  
**leavemealone** – снизить уровень Wanted;

**bigbang** – уничтожить все машины;  
**comeflywithme** – летающие машины;  
**gripiseverything** – устойчивость авто на поворотах;  
**gettherereverystandindeed** – машины ездят быстрее;  
**gettherereallyfast** – самые быстрые тачки;  
**panzer** – получить танк Rhino;  
**certaindeath** – папироса в зубах;  
**deepfriedmarsbars** – жирный Томми;  
**programmer** – худощавый Томми.

Примечание: в подтверждение того,



что код был принят, на экране появится сообщение.

## [PC]: THE ELDER SCROLLS III: BLOODMOON

Нажмите клавишу **~** (тильда) во время игры, чтобы вызвать консоль. Затем наберите **player->** и после этого введите один из нижеприведенных кодов для активации необходимого чита:  
**togglegodmode** – вкл./откл. режим Бога;  
**setflying 1** – режим полета;  
**setsuperjump 1** – режим суперпрыжеков;  
**setwaterwalking 1** – получить способность ходить по воде;  
**setwaterbreathing 1** – получить способность дышать под водой;  
**setlevel <число>** – установить уровень персонажа;  
**setmagicka <число>** – определить магические способности;  
**setendurance <число>** – определить выносливость;  
**setagility <число>** – определить ловкость;  
**setstrength <число>** – определить силу;  
**additem gold\_100 <число>** – получить указанное количество золота;  
**sethealth <число>** – установить HP персонажа;  
**fillmap** – показать все города на карте;  
**toggleai** – вкл./откл. искусственный интеллект;  
**filljournal** – заполнить весь журнал записями.

Пример: для активации режима Бога вы должны ввести **player->togglegodmode**.

## [PC]: TROPICO 2: PIRATE COVE

Набирайте коды во время игры, удерживая клавиши **CTRL** и **SHIFT**:  
**BOOTY** – добавить \$2500 в казну;  
**TIMBER** – получить 100 ед. древесины;  
**WINIT** – выиграть сценарий с золотой медалью;  
**LOSEIT** – проиграть сценарий;  
**BRITINV** – вторжение англичан;  
**SPAININV** – вторжение испанцев;  
**FRENCHINV** – вторжение французов;  
**FREEBUILD** – никаких ограничений

при строительстве;  
**NORMBUILD** – вернуться в нормальный режим строительства.



## [PC]: VIETCONG

Нажмите во время игры клавишу **~** (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего введите **gift-frompterodon** для активации читерского режима. Используйте нижеследующие коды:  
**chttheal** – восполнить здоровье;  
**chtthealteam** – подлечить здоровье всему отряду;  
**chtweap <0-30>** – получить указанное оружие;

**chtammo** – восполнить боезапас;  
**chtgrenades** – получить гранаты;  
**chtkostej** – противники больше не причиняют вам вреда;  
**cht3rpv <1 или 0>** – вкл./откл. вид от третьего лица;  
**showfps <1 или 0>** – отобразить количество кадров в секунду;  
**showprof <1 или 0>** – отобразить текущую статистику;  
**chtcanibals** – индейские маски.

## [PS2]: PRIMAL

В главном меню удерживайте нажатыми кнопки **L1 + L2 + R1 + R2** на протяжении пяти секунд, и вы попадете на экран для ввода читов. Подсветите любую букву, и затем, удерживая **X**, нажмите **◀** или **▶**, дабы изменить ее. Нажмите **□**, чтобы принять введенный код. В любой момент времени используйте **△** для выхода из меню. Предлагаем вашему вниманию полезный чит, работающий в локализованной версии:  
**DEMONISE** – неуязвимость.

## [PS2]: ENTER THE MATRIX

В разделе для хакеров введите CHEAT.EXE, и вы получите доступ к читерскому меню. Вводите нижеприведенные коды для активации соответствующих эффектов:  
**7F4DF451** – неограниченное здоровье;  
**0034AFFF** – максимальная огневая мощь;  
**1DDF2556** – неограниченный боезапас;  
**4516DF45** – враги вас не слышат;  
**FFFFF1** – враги вас не видят;  
**FF00001A** – турбо-режим;  
**B8013FFF** – измененная гравитация;  
**7867F443** – быстро проскаакивающие логотипы;  
**69E5D9E4** – неограниченная способность «фокуса»;  
**FFF0020A** – быстрое восстановление «фокуса».

Примечание: коды работают также в версиях игры для других платформ.

## [PC]: THE HULK

Загляните в подменю Options/Code Input и введите нижеследующие коды:  
**GMMSKIN** – стать неуязвимым;  
**FLSHMND** – восстановление здоровья;  
**ANGMNGT** – полный заряд ярости;  
**GRNCNTR** – неограниченное число Continue;  
**HLTHDSE** – удвоить HP героя;  
**BRNGTN** – удвоить HP всех противников;  
**MMMYHLP** – уменьшить HP всех противников в два раза;  
**FSTORY** – убийство с первого у dara;  
**BRCESTN** – автоматическое решение головоломок;  
**NMBTHH** – обнулить таблицу с результатами;  
**TRUBLVR** – получить доступ ко всем уровням.

После зайдите в раздел Special Features и активируйте нужные вам читы.

В самой игре отыщите терминал и введите SANFRAN, PITBULL, FIFTEEN, NONAMED, чтобы посмотреть различные арты. Код JANITOR позволит вам сыграть за Gray Hulk.

## [PS2]: SILENT HILL 3

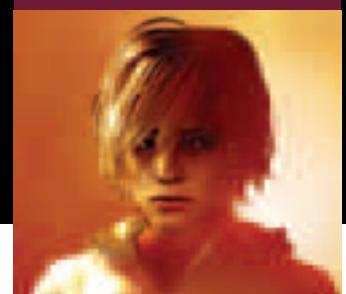
Дополнительные одежки  
Завершите игру по крайней мере один раз, и вы получите доступ к опции Extra Costume. Введите любой из приведенных паролей, соблюдая строчные и заглавные буквы, чтобы подарить Хэзер новый костюм: HappyBirthDay; I\_Love\_You; PutHere2FeelJoy; TOUCH\_MY\_HEART; GangsterGirl; LightToFuture; ShogyouMujou; BlueRobbieWin; 01\_03\_08\_11\_12; cockadoodledo; PrincessHeart; Shut\_your\_mouth; SH3\_Wrestlarm; sLmLdGhSmKfBfH.

## Дуглас в нижнем белье

Завершите сценарий, подсветите в главном меню опцию Extra New Game и нажмите **▲**, **▼**, **◀**, **▶**, **○**, **×**. Начните новую игру, и приготовьтесь смеяться.

## Дополнительные настройки

На экране опций нажмите **L1**, **L2**, **R1** или **R2**.



**[PC]: SPY HUNTER**

Создайте нового игрока и введите GDOG57 в качестве имени, чтобы приобрести доступ ко всем трас-

сам, а также получить неограниченное здоровье и бесконечный запас амуниции.

**READER'S HINTS****[PC]: ICEWIND DALE II**

Тип: хинт

Автор: Иванов Павел  
(г. Санкт-Петербург)

1. Тук-тук. Я в домике...



жите путь на склад. Подъезжайте к входу и поставьте грузовик кузовом к платформе. Перекиньтесь парой слов с хозяином, который прикажет вам перенести все ящики внутрь. Как только он повернется к вам



Желаете знать хитрый прием, который поможет вам выстоять в неравных баталиях? Возьмем, к примеру, сражение с несколькими десятками гоблинов в Palisade. В качестве места для боя выберите территорию около дома лекаря. Сражайтесь с врагами в обычном ритме, и когда кому-нибудь из отряда понадобится помочь, загляните в обитель кудесника. Попросите чародея вылечить всю команду. Противники, естественно, при всем желании за вами проследовать не могут. Повторите процедуру несколько раз, и одна из сложнейших битв в игре выиграна.

**[PC]: GTA: VICE CITY**

Тип: хинт

Автор: Салимов Рашад  
(rashad@nba.az)

1. Оконная мозаика



На одном из небоскребов в период с 23:00 до 0:00 вырисовывается забавная картинка. Хороший вид открывается с самого нижнего моста (ориентация по отметке на карте).

**[PC]: МАФИЯ (MAFIA)**

Тип: хинт

Автор: Иванов Павел  
(г. Санкт-Петербург)

1. Детям после 16

Загрузите миссию, которая называется Just For Relaxation. После того как переоденетесь в водителя, дер-

спиной, осторожно следите за ним. Хозяин подойдет к дереву, и вы становитесь свидетелем того, как поливают цветочки.

**[GBA]: CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE**

Тип: хинт

Автор: Xenobloide Bloide  
(xenobloide@mail.ru)

1. Играть за Максима

Пройдите игру, начните новую (файл с сохранением ни в коем случае не стирайте!) и в качестве имени введите MAXIM.

**[PC]: UNREAL TOURNAMENT 2003**

Тип: хинт

Автор: Иванов Павел  
(г. Санкт-Петербург)

1. Punk's not dead!



Загрузите карту под названием DM-Gael и обратите внимание на то, что в центре находится глубокая яма. Спуститесь вниз в зрительском режиме, и вы сможете лицезреть панка, стоящего за стеклом. Неплохо сохранился, правда?

Хотите увидеть собственные советы на страницах «Страны Игр»? Тогда кратко и лаконично задокументируйте сокровенные хинты и вышлите их на адрес spoiler@gameland.ru. Лучшие будут удостоены награды в конце года.

**e-shop**<http://www.e-shop.ru>**ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН  
С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ****БЫСТРО ■ УДОБНО ■ ДОСТУПНО****XBOX™****PAL \$275.99****NTSC \$289.99****Технические параметры:**

Процессор: Intel Pentium-3 733 MHz  
Графический процессор: nVidia XGPU 233 MHz  
Производительность: 125 Млн пол./сек  
Память: 64 Mb 200 Mhz DDR  
Звук: nVidia MCPX 200 Mhz, 256 каналов, Dolby Digital 5.1  
Прочее: 2-5x DVD-drive, жесткий диск 8 Gb, 4xUSB-порта, сетевая плата 100 MBps  
Воспроизведение DVD-фильмов

Star Wars:  
Knights of the  
Old RepublicReturn to Castle  
Wolfenstein:  
Tides of War

Enter the Matrix

Tao Feng:  
Fist of the Lotus

APEX



Brute Force

The  
House of the Dead 3  
с Mad Catz BlasterDead or Alive  
Xtreme Beach  
Volleyball

**Заказы по интернету –  
круглосуточно!**  
e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru)  
**Заказы по телефону**  
можно сделать  
с 10.00 до 21.00 пн – пт  
с 10.00 до 19.00 сб – вс

**СУПЕРПРЕДЛОЖЕНИЕ ДЛЯ  
ИНОГРОДНИХ ПОКУПАТЕЛЕЙ:**  
стоимость доставки **снижена на 10%!**

**(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574****e-shop**<http://www.e-shop.ru>**СТРАНА  
ИГР****# 13(142)****ДА!****СТРАНА ИГР****ДА!****СТРАНА ИГР****ДА!****СТ**

# НОВАЯ ПИНЕЙКА ОТ ACER



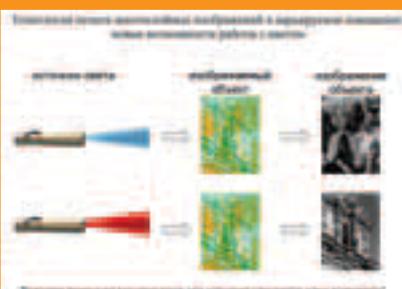
Компания ACER начала поставлять в Россию три новые рабочие станции – Veriton 3600G, Veriton 5600G и Veriton 7600G, предназначенные для весьма требовательных пользователей. Основой новых компьютеров является связка чипсета Intel 865G, процессора Intel Pentium 4 с поддержкой технологии Hyper Threading и системной шиной

800 МГц. В новых моделях также присутствует дисковая система, основанная на Serial ATA и интерфейс AGP 8x. Veriton 3600G отличается малыми размерами, поставляется в компактном корпусе и может устанавливаться как вертикально, так и горизонтально, занимая при этом на 70% меньше пространства, чем обычные ПК.

Veriton 7600G поставляется в корпусе Midi Tower, благодаря чему возможна установка дополнительных устройств и обеспечивается хорошая вентиляция. Эта модель имеет два внешних (5.25") и один внутренний (3.5") отсек. Так же существует возможность комплектации данной станции двумя дополнительными разъемами PCI. Veriton 5600G представляет собой попкорноразмерный «десктоп», допускающий вертикальную установку. В комплект новых ПК входит программа для удаленного администрирования Acer LANScope. Все устройства имеют встроенные датчики открытия корпуса. Впервые в компьютерах этой фирмы реализована функция OBR (One Bottom Recovery), назначение которой состоит в восстановлении системных файлов нажатием одной клавиши.

## НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОТ XEROX

Инженеры из Xerox разработали новую технологию цветной печати, позволяющую печатать многослойные изображения одно поверх другого. Их можно просматривать



только по очереди – при специальном освещении. Данная мультиплексная технология позволяет встраивать в основной рисунок дополнительные скрытые изображения или текст. При этом она дает возможность увидеть при различном освещении две совершенно разных картинки, например, одна из них будет видна только в лучах синего цвета, а другая – только в красном цвете. Эта технология фактически представляет собой гиперпечать, то есть в одно изображение теперь вмещается больше информации. Эта особенность может применяться для кодирования и распознавания различной информации и для защиты ценных документов. Также возможно использование данной технологии в полиграфическом деле, например, для создания комиксов и этикеток или для печати на футболках изображений, которые будут видны при освещении определенным светом в клубе.



## НОУТБУКИ ОТ DELL

Компания DELL выпускает линейку ноутбуков на базе новых процессоров Mobile Intel Pentium 4 с тактовыми частотами до 3.06 ГГц – Inspiron 5150. В этих моделях будут использоваться графические системы ATI Mobility, RADEON 9000 с 32 или 64 Мбайт видеопамяти. Время автономной работы до 4 часов. Опционально будет поставляться внешний USB флоппи-дисковод, внешняя акустика Altec Lansing ADA-215 или Harman 395. В комплект входят Microsoft Windows XP Home или Windows XP Pro, WordPerfect Productivity Pack, Microsoft Works Suite 2003, Microsoft Office XP Small

**КРАТКАЯ СПЕЦИФИКАЦИЯ НОВЫХ МОДЕЛЕЙ:**  
Процессор: Mobile Pentium 4 с шиной 533 МГц; 256 Мб DDR333 SDRAM (до 2 Гбайт); 15-дюймовая 1400x1050 (SXGA+) или 1600x1200 (Dell UltraSharp UXGA) матрица; видеoadAPTER ATI Mobility RADEON 9000 32 Мб или 64 Мб; Интегрированный 56К модем v.92, 10/100 Ethernet, опционально – Wi-Fi; Встроенный CD/DVD привод 8X DVD, 24X DVD/CD-RW или 2X DVD+RW; Винчестер: от 30 до 60 Гб; Порты USB 2.0, S-Video, IEEE 1394, PC Card; Питание: литиево-ионная батарея; Габариты: 335x275x46.5 мм; Вес: 3.59 кг.

Business или Microsoft Office XP Professional. Предположительная цена от \$1549.



## ВИДЕОКАРТЫ ОТ TRIPLEX

Компания Triplex анонсировала новую видеокарту Millennium Silver REDai 9600PRO на основе процессора Radeon 9600 Pro. Новинка окрашена в серебряный цвет и оборудована 128 Мбайт 128-битной 2.8 нс DDR памяти. Тактовая частота памяти 600 МГц, а чипа – 400МГц. Кarta имеет полный набор выходов: VGA, DVI-I и TV-out. Поставки новинки начнутся во второй половине июня. В ближайших планах компании значится выпуск Ultra версии карты Millennium Silver REDai 9600PRO. Ее особенность состоит в том, что в ней будет использоваться не обычная 2.8 нс, а более быстрая 2.5 нс память. Также будет выпущен вариант Millennium Silver REDai 9600PRO с беспроводным интерфейсом, позволяющим передавать аудио/видео сигнал на телевизор или другой ПК.

## НОВЫЕ КОНТРОЛЛЕРЫ

Компания HighPoint выпустила новый Serial ATA контроллер Rocket 1511 и разъем e.SATA B11. Контроллер рассчитан на 32-битную шину PCI 33/66 МГц и имеет один канал Serial ATA. Новинка поддерживает винчестеры объемом 137 Гбайт и более, а также большое количество операционных систем, среди которых Windows 98/ME/NT 3.51-4.0/2000/XP, Linux SuSE, Red Hat и FreeBSD. В комплекте с контроллером идет диск с драйверами и руководство по установке. Разъем e.SATA B11 предназначен для машин, имеющих SATA контроллер, и представляет собой заглушку на заднюю панель компьютера, позволяющую подключать к контроллеру внешние SATA устройства.



NINTENDO  
GAMECUBEМАПЕНЬКАЯ  
КАМЕРА

Компания Sony выпустила новую двухмегапиксельную цифровую камеру QUALIA 016 с ПЗС-матрицей 2.11 мегапикселей. Фокусное расстояние объектива фотоаппарата 48 мм, имеется четырехкратный цифровой зум. Разрешения снимков – 640x480, 1024x768 и 1600x1200 в формате tiff/jpeg. Существует возможность пакетной съемки до 4 кадров. Объектив камеры состоит из пяти элементов в четырех группах, включая две асферические линзы. Также имеется 0.55" ЖК-экран. В камере используется карта памяти MemoryStick Duo. Различные дополнительные аксессуары подключаются к камере в виде модулей. Размеры новинки 69.1x16.8x24 мм, вес 50 грамм. Существует возможность менять объектив. Но самое интересное в новинке – ее цена. Камера стоит 3194 доллара! За размеры и функциональность надо платить.

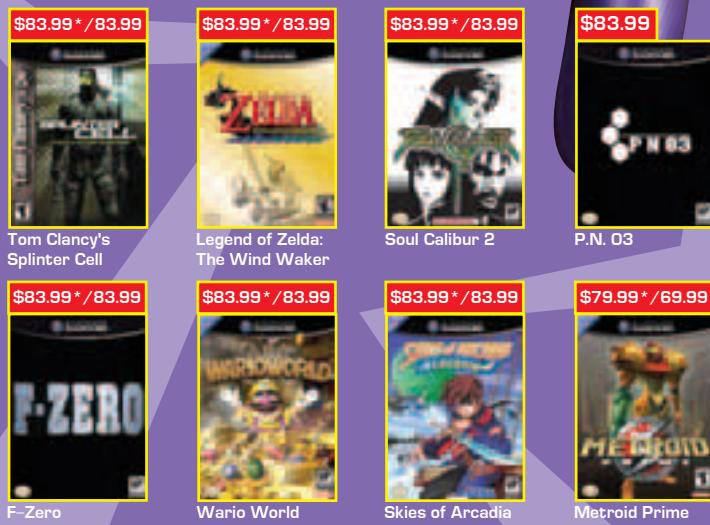
ДВА  
РИДЕРА

Компания Logitech выпустила две версии адаптера для флэш-карт LMC-CA41AD2 и LMC-CA41AD2/U. Версии отличаются тем, что одна подключается к шине USB, а другая к порту PC Card Type II. Оба устройства поддерживают четыре вида флэш-карт – Memory Stick, SD, MMC и Smart Media и работают в операционных системах Windows 98/Me/2000/XP, Mac OS 8.6 – 9.2.2, Mac OS X 10.1.3 – 10.2.6.

**PAL \$209.99**  
**NTSC \$239.99**

## Технические параметры:

Процессор: Power PC 485 MHz  
Графический процессор: «Flipper» 162 MHz  
Производительность: 33 Млн пол./сек  
Память: 40 Mb  
Звук: 64 канала, Dolby Pro-Logic II  
Прочее: цифровой аудио-выход, 2 последовательных порта, карта памяти 512 KB, 1 параллельный порт



\* – цена на американскую версию игры (NTSC)

Заказы по интернету – круглосуточно! e-mail: sales@e-shop.ru

Заказы по телефону можно сделать

с 10.00 до 21.00 с пн по пт и с 10.00 до 19.00 с сб по вс

**СУПЕР-ПРЕДЛОЖЕНИЕ ДЛЯ ИНОГОРОДНИХ ПОКУПАТЕЛЕЙ:**  
стоимость доставки UPS снижена на 10%!

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

## СТЕРЕО – НАШЕ ВСЕ!

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ [GLAGOL@GAMELAND.RU](mailto:GLAGOL@GAMELAND.RU)

Привет, дружок! Устал от назойливых пассивных пищалок, терзающих слух своим истеричным визгом? Захотелось альтернативы? Тогда у тебя два пути: либо вспомнить о добром друге PC-speaker'e, либо обзаводиться взрослой акустикой. Если ты выбрал первый путь, то дальше можешь не читать. Мы сегодня собираемся поговорить о качественной и, что самое главное, доступной стереофонии, разоблачить некоторые стереотипы и дать пару советов о том, как правильно юзать свои динамики, чтобы из них, как из звукового кладезя, на твои симпатичные ушки нескончаемым потоком лилось бесконечное многообразие, богатство, великолепие и все такое, а не... сам знаешь, что. Мы тут посовещались и я решил, что самым подходящим подопытным для нашего научного исследования будет модель J-7508 от Jazz Speakers. Эти славные архитекторы звуковых колонок за свою долгую творческую жизнь наваяли столько артефактов, что вспотеешь считать (см. врезки – там самые клевые), но. Данное сооружение ко всему прочему еще и очень дешево стоит, так что если твоя девушки не приходится родственницей Рокфеллеру, то эти динамики как раз для тебя. (Если приходится, тогда можешь переключить свое внимание на врезки. Уверяю, после покупки J-9928 можно сразу спокойно помирать, ибо жизнь прожита не зря. Серьезно).

## JAZZ SPEAKERS J-9928



Номинальная мощность (RMS): 45 Вт общая  
Сабвуфер: 20 Вт  
Сателлиты: 5 Вт каждый  
Диапазон частот: 50 Гц – 20 кГц  
Динамики:  
Сабвуфер: 5.25" низкочастотный  
Сателлиты: 3" широкополосные  
Сопротивление: 4 Ом  
Органы управления:  
выключатель питания, Сабвуфер  
громкость общая, центральный, Surround и сабвуфер, кнопка «Mute», выбор источника сигнала, выбор режима Вход: SPDIF: Коаксиальный, оптический, RCA (стерео)  
Выходы: RCA Передний левый/правый, Задний левый/правый, Сабвуфер  
Магнитный экран



Итак, чем нас может порадовать девайс J-7508? Во-первых, в комплект входит парочка фронтальных колонок мощностью 28 Вт, на которые ушло ни много ни мало два кубометра (ну, или около того) почти красного дерева. Кроме них, имеется довольно стильный блок управления и куча всяких шнурков, в которых ты и без нас разберешься. (Раз уж до тебя дошло, что надо затариваться нормальной акустикой, значит IQ у тебя всяко не ниже 85). Как раз столько и требуется, чтобы отличить соединительный кабель правой колонки от соединительного кабеля левой). Помимо перечисленного богатства и инструкции для тех, кто все-таки не смог различить соединительные кабели, есть одна невидная невооруженным глазом фишка. Колонки обладают магнитным экранированием. Эта значит, что телевизор может спать (то есть быть спокойно – никаких помех и наводок не будет). С качеством звукопередачи тоже все в порядке. Диапазон воспроизводимых частот от 50 Гц до 20 кГц (учти, что определяющим для стереоэффекта является разброс от 300-600 Гц до 5000 кГц). В общем, чтобы не забивать тебе голову цифрами, скажу просто: на этих колонках я в очередной раз слушал демо-запись дебютного хита Александра нашего Щербакова под названием «Вомпиры атакуют!» и впервые смог понять слова! Это, несомненно, огромная победа всего мирового колонкостроения вообще и J-7508 в частности.

Существует мнение, что реально крутого объемного звучания можно добиться только с шестиканальным девайсом, а с двумя каналами весь стереоэффект сводится либо к убогим перебежкам звука из одного динамика в другой, либо к не менее убогому разнесению инструментов по разным колонкам. Если ты думаешь так же, то знай: ты еще мальчик. Сейчас будем делать из тебя мужчину. Чтобы добиться классного звука на J-7508 (что, в общем, совсем несложно, учитывая технические данные испытуемого) надо всего ничего. Разнеси колонки метра на два (расстояние между ними называется стереобазой), но

никогда не ставь у широкой стены комнаты: во-первых, при слишком широкой стереобазе в домашних условиях может обнаружиться несколько не совсем приятных звуковых сюрпризов, а во-вторых, длина звуковой волны колеблется от 6 см до 1 м, так что наклонишь голову на полметра вперед – и все рулевые эффекты пройдут стороной. Идеальное место прослушивания выбирается опытным путем, и для маневра нам потребуется запас. В случае с J-7508 поиск здорово облегчается тем, что диаметр низкочастотных динамиков всего 4", что весьма расширяет зону стереоэффекта. (Чем более широконаправленными являются динамики, тем данная зона меньше).

Единого мнения о нахождении этой волшебной зоны нет: одни говорят, что это полторы длины стереобазы, другие говорят, что ровно одна длина (с равным удалением слушателя от обеих колонок). Главное: не ставь колонки высоко на шкаф, не забывай, что они должны быть повернуты к тебе под углом от 45 до 75 градусов, а если посчитаешь, что не хватает басов, постарайся разместиться как можно ближе к противоположной от колонок стене. И тогда, играя в игрушку с классным стереозвуком или просматривая DVD-фильм, ты услышишь вместо двух несколько дополнительных виртуальных источников звука и вспомнишь добрым словом менинга, посоветовавшего тебе купить J-7508! ■

## JAZZ SPEAKERS J-9931



Номинальная мощность (RMS): 100 Вт общая  
Сабвуфер: 50 Вт  
Сателлиты: 10 Вт каждый  
Диапазон частот: 40 Гц – 20 кГц  
Сопротивление: 4 Ом  
Динамики:  
сабвуфер – 8" низкочастотный  
центральный – 3" + 1.5" высокочастотный  
сателлиты – 3" + 1" высокочастотный  
Органы управления:  
выключатель питания, центральный, громкость общая, Surround, сабвуфер, кнопка «Mute», Вход: RCA (5.1)  
Выходы: 9-контактный выход PIN DIN  
Магнитный экран: сабвуфер и сателлиты

SAMSUNG

## трудовым будням – жаркие выходные



Это — просто обычные рабочие задачи. И в это, и в другие дни поможет копир Samsung BlackBox. И Ни need to be ТВ рекламы 2000-х это еще не лучший памятник памяти. Итак, отслуживший вам надежную и долговечную копировальную технику. Но, не будем употреблять излишний термин — «старик». Так, выйдите в выходные с пивом и пирожками — и получите в подарок Samsung BlackBox. Или просто пиво и пирожки. Или просто пиво. Или просто пирожки. Или просто пиво и пирожки.

При покупке Samsung BlackBox или Samsung 2000-х годов в подарок.

Нути принтер для работы,  
получи сумку-холодильник  
в подарок!



# ТЕСТИРОВАНИЕ МОНИТОРОВ: CRT 17" ПРОТИВ CRT 19"

TEST\_LAB TEST\_LAB@GAMELAND.RU

17-дюймовые и 19-дюймовые ЭЛТ-мониторы становятся все доступнее по цене (в районе \$300), а потому все более популярными. Это сделало 15-дюймовые модели неактуальными, тем более что большинство современных программ и интернет-сайтов делается под разрешение экрана 1024x768, что является пределом для «пятнашек». Но почему же все-таки отдать предпочтение?

При покупке современного электронно-лучевого монитора наибольшую важность приобретает вопрос выбора диагонали экрана, ведь разброс по цене не так велик. Также покупателю нужно знать, на какие параметры и особенности нужно обратить внимание, по каким критериям выбирать качественный дисплей. Конечно, появляются мысли и о целесообразности покупки жидкокристаллического монитора (тест LCD 15" смотрите в «СИ №7 за этот год»). Давайте погребем последовательно ответить на все эти вопросы.

## МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Мы подключали мониторы к видеоразветвителю, что дало возможность отображать тесты из набора Nokia Monitor Test одновременно на нескольких дисплеях. Такая организация тестового стенда позволила сравнить геометрию, сведение, фокусировку, стабилизацию и работу видеосигнителя, муар всех устройств в одинаковых условиях.

## ГЕОМЕТРИЯ

Под геометрией понимается способность монитора правильно отображать фигуры: круги не должны быть овальными, а квадраты – прямоугольными. Для оценки этого параметра

test\_lab выражает благодарность за предоставленное для тестирования оборудование компаниям «Остров Формоза» (т. 728-40-04) и ОЛДИ (т. 105-07-00).

## ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

CTX EX950F	NEC FE791SB
CTX PR705F	NEC MultiSync 95F
LG FLATRON F900P	SAMSUNG SyncMaster 957MB
LG FLATRON F700B	SAMSUNG SyncMaster 757MB
Mitsubishi DiamondPlus 93SB	SONY Multisync E250

ра на экран выводится специальная сетка. Все дисплеи в нашем обзоре показали примерно одинаковые результаты.

**СОВЕТ:** Геометрия всех CRT-мониторов не идеальна, однако в меню вы обязательно найдете массу возможностей по ее коррекции. Если для вас важен этот параметр, подумайте, не стоит ли остановить свой выбор на LCD.

## СВЕДЕНИЕ

Все цвета на дисплее получаются из трех базовых элементов (красный, зеленый, синий – RGB), которые должны сливаться в одну точку. Если этого не происходит, у цветных объектов появляются ореолы. Для оценки сведения на экран выводят разноцветную сетку.

Разные цвета должны сливаться не только в центре экрана, но и на периферии. Идеальное сведение показали SAMSUNG SyncMaster 957MB, SAMSUNG SyncMaster 757MB, CTX PR705F.

**СОВЕТ:** Если ваш дисплей плохо сливает лучи, попробуйте его размагнитить, понизьте разрешение либо уменьшите площадь всего изображения. Для регулировки сведения через меню вам понадобится цветовая сетка.

## ФОКУСИРОВКА

Электронный пучок высвечивает «зайчика» на люминофоре. От размера этого зайчика зависит четкость линий. Если он слишком большой, то текст и графика будут расплывчатыми. Фокусировка оценивалась с помощью специальных текстовых и графических таблиц. Наилучшими по этому показателю в нашем teste оказались SAMSUNG SyncMaster 957MB и SAMSUNG SyncMaster 757MB.

**СОВЕТ:** При выборе монитора обратите внимание, как сфокусировано изображение по краям (там оно обычно размыто). В меню любого современного CRT есть функция

### LG FLATRON F900P



ЦЕНА (У.Е.): 330

Диагональ: 19"  
Максимальное разрешение: 1600x1200 (85Гц)  
Сведение: 4 балла  
Фокусировка: 4 балла  
Видеосигнитель: 5 баллов  
Муар: 4 балла

Монитор отличается современным дизайном и действительно плоским экраном. Полезно наличие USB-hub и коаксиального видеовхода. Цветопередача максимально приближена к идеалу, поэтому можем рекомендовать LG FLATRON F900P для всех видов работ с компьютерной графикой, включая профессиональную деятельность.

### LG FLATRON F700B



ЦЕНА (У.Е.): 170

Диагональ: 17"  
Максимальное разрешение: 1280x1024 (66Гц)  
Сведение: 4 балла  
Фокусировка: 4 балла  
Видеосигнитель: 3 балла  
Муар: 3 балла

Модель начального уровня, с не очень мощным видеосигнителем. Однако на рекомендуемом разрешении 1024x768 монитор выводит комфортные для глаз 85 Гц. Плюс к этому мы получили хорошие результаты по цветопередаче. Не стоит также забывать о космическом дизайне LG FLATRON F700B, для многих пользователей это важный фактор.

### MITSUBISHI DIAMONDPLUS 93SB



ЦЕНА (У.Е.): 350

Диагональ: 19"  
Максимальное разрешение: 1792x1344 (68 Гц)  
Сведение: 4 балла  
Фокусировка: 4 балла  
Видеосигнитель: 4 балла  
Муар: 4 балла

Как и следовало ожидать, Mitsubishi Diamond Plus 93SB отлично передает цвета. Дисплей подойдет пользователям, которым достаточно разрешения 1280x1024 на 19-ти дюймовом экране, поскольку это максимальный показатель, при котором достигаются 85Гц. Для тех, кому нужны большие возможности, существует улучшенный Mitsubishi Diamond Plus 930SB.

## ТЕСТИРОВАНИЕ МОНИТОРОВ: CRT 17" ПРОТИВ CRT 19"

ции коррекции фокусировки, но зачастую они бесполезны. Поэтому мы лучше потратить лишние полчаса на выбор дисплея с качественной фокусировкой! Этот параметр зависит также от качества видеоусилителя, видеоадаптера и видеокабеля. Фокусировка всех CRT не идеальна. Если для вас это важно, стоит выбрать LCD с DVI-интерфейсом.

## ВИДЕОУСИЛИТЕЛЬ

Этот блок, наверное, больше всего влияет на важные для пользователей особенности работы с CRT-монитором.

У многих дешевых мониторов существует следующая проблема: яркое изображение занимает большую площадь на экране, чем темное, то есть в зависимости от яркости изображения меняется его размер. И в играх, и при интернет-серфинге быстрая смена яркости – обычное явление, и дергающееся (меняющее размер) изображение сильно раздражает. Кроме того, небольшая светлая область может искажать геометрию краев.

Для того чтобы разгонять электроны в ЭЛТ, необходимы большие напряжения до нескольких десятков киловольт. А для создания таких напряжений нужен высоковольтный блок питания. Три видеоусилителя (красный, зеленый, синий) работают в тесной связи с высоковольтным блоком, поскольку выдают на электронные пушки разных цветов сигналы в несколько сотен вольт. При большой яркости дешевая высоковольтная система изменяет параметры питания ЭЛТ, что и приводит к изменению размера изображения. Дорогая система стабилизирует скачки питания. Незначительные отклонения наблюдались только у

LG FLATRON F700B, однако это самый недорогой монитор в нашем обзоре.

**СОВЕТ:** Если у вашего монитора проблемы со стабилизацией, попробуйте снизить яркость и контраст, тогда скажется скачки напряжения и эффект станет менее заметным.

Оценку видеоусилителю мы выставляли как раз на основании теста «яркий экран»/«тёмный экран».

От полосы пропускания видеоусилителя зависит максимальное разрешение и частота кадров на этом разрешении. Для комфортной работы за монитором требуется минимальная кадровая развертка в 85Гц. А чтобы мерцания не были видны краем глаза, необходима частота 100-110 Гц, поднимать ее выше бессмысленно. Видеоусилитель с узкой полосой пропускания на больших разрешениях будет размывать фокус, что также очень неприятно. Среди мониторов нашего теста самые высокие частоты на больших разрешениях выдавали LG FLATRON F900P и CTX EX950F.

**СОВЕТ:** Чтобы выбрать монитор с хорошим видеоусилителем, обратите внимание на цену и на видеорежимы. Для 19" на разрешение 1280x1024 монитор должен выдавать не менее 85Гц, а для 17" оптимальным разрешением считается 1024x768 (и вновь не менее 85Гц). Чем выше частоты, тем лучше. Обычно на дорогие дисплеи с мощным видеоусилителем ставят качественную высоковольтную систему. Если сомневаетесь – протестируйте стабилизацию во время покупки, открыв белую страницу в текстовом редакторе.

## МУАР

Муар – это неприятные волны или разводы на изображении. Они особенно заметны на всевозможных мелких контрастных рисунках. Это явление редко встречается при обычной работе за монитором, но его можно вызвать с помощью теста «перемещающиеся контрастные линии». Муар наблюдался у LG FLATRON F700B и NEC MultiSync 95F.

**СОВЕТ:** Если вы обнаружили муар с помощью Nokia Monitor Test, не спешите его исправлять, ведь для этого нужно размыть фокус. На многих хорошо сфокусированных мониторах можно увидеть муар, но в редких случаях.

## ЦВЕТОПЕРЕДАЧА

Видеоразветвитель позволяет субъективно оценить цветопередачу «на глаз» с помощью набора фотографий. Для объективных тестов мы использовали калориметр PANTONE ColorVision SpyderPRO с программным обеспечением OptiCAL.

Датчик измерительного прибора крепится на экране с помощью присоски. Утилита OptiCAL демонстрирует на мониторе входной набор цветов, датчик фиксирует их и передает полученные данные через USB-интерфейс в компьютер. В результате получается график, по оси абсцисс которого отложены входные значения яркости для каждого цвета, а по оси ординат – выходные. В идеале этот график должен быть прямой линией, однако в реальности цвета выводятся нелинейно, и график приобретает форму параболы со степенью «гамма». Потому график цветопередачи так и называют: цветовая «гамма». От степени зависит кривизна параболы, и чем меньше кривизна, тем естественнее передача цвета.

## NEC FE791SB



ЦЕНА (У.Е.): 230

Диагональ: 17"  
Максимальное разрешение: 1280x1024 (85Гц)  
Сведение: 4 балла  
Фокусировка: 4 балла  
Видеоусилитель: 5 баллов  
Муар: 5 баллов  
Очень заметна однотипность дизайна (в стиле ретро) NEC FE 791 SB и Mitsubishi Diamond Plus 93 SB. Действительно, под марками Nec и Mitsubishi выпускаются похожие мониторы. Кстати, такой дизайн очень удобен для тех, кто любит положить документы на дисплей. Благодаря высоким частотам (116Гц на 1024x768) и хорошей цветопередаче NEC FE 791 SB является неплохим выбором.

## CTX EX950F



ЦЕНА (У.Е.): 280

Диагональ: 19"  
Максимальное разрешение: 1600x1200 (77Гц)  
Сведение: 5 баллов  
Фокусировка: 4 балла  
Видеоусилитель: 5 баллов  
Муар: 4 балла  
На разрешении 1280x1024, рекомендуемом для 19" CRT-мониторов, имеем приятные для глаз 90Гц. CTX EX950F не плохо передает цвета и поставляется хорошо отрегулированным. Видеоусилителем мы остались довольны. Единственный минус – гигантские размеры корпуса. Для использования CTX EX950F понадобится очень много свободного пространства, что могут себе позволить далеко не все.

## CTX PR705F



ЦЕНА (У.Е.): 210

Диагональ: 17"  
Максимальное разрешение: 1600x1200 (68Гц)  
Сведение: 5 баллов  
Фокусировка: 4 балла  
Видеоусилитель: 5 баллов  
Муар: 3 балла  
CTX EX705F позиционируется как профессиональный, однако цветопередачей и заводской регулировкой мы остались недовольны, дисплей показал худшие значения в нашем тестировании. Тем не менее, показания не настолько плохи, и далеко не каждый пользователь почтует разницу. К явным же плюсам можно отнести 106Гц на разрешении 1024x768.

## NEC MULTISYNC 95F



ЦЕНА (У.Е.): 290

Диагональ: 19"  
 Максимальное разрешение: 1600x1200 (76Гц)  
 Сведение: 4 балла  
 Фокусировка: 4 балла  
 Видеоусилитель: 3 балла  
 Муар: 3 балла

NEC MultiSync 95F ничем особенным не отличился, кроме неплохой цветопередачи и слабого видеоусилителя. На разрешении 1280x1024 достигается 85Гц. Несмотря на заявленные технические характеристики, видеоусилитель NEC MultiSync 95F все-таки проигрывает SAMSUNG SyncMaster 957MB. Монитор хорошо настроен на заводе, хотя дизайн, на наш взгляд, весьма стандартен.

## SAMSUNG SYNCMASTER 957MB



ЦЕНА (У.Е.): 270

Диагональ: 19"  
 Максимальное разрешение: 1920x1440 (64 Гц)  
 Сведение: 5 баллов  
 Фокусировка: 5 баллов  
 Видеоусилитель: 4 балла  
 Муар: 4 балла

Мы выбрали SAMSUNG SyncMaster 957MB по лучшим показателям в обзоре на тестах фокусировки и цветопередачи. Как и предыдущая модель, SyncMaster 957MB выдает заветные 85 Гц на своем рабочем разрешении 1280x1024. Также стоит отметить удобство управления монитором (с помощью специальной утилиты) через USB-интерфейс, совмещенный со стандартным RGB-разъемом D-SUB.

## SAMSUNG SYNCMASTER 757MB



ЦЕНА (У.Е.): 190

Диагональ: 17"  
 Максимальное разрешение: 1920x1440 (64 Гц)  
 Сведение: 5 баллов  
 Фокусировка: 5 баллов  
 Видеоусилитель: 4 балла  
 Муар: 4 балла

Работа за этим монитором оптимальна в режиме 1024x768 (116 Гц). SAMSUNG SyncMaster 757MB хорошо фокусирует изображение и средне передает цвета. Имеется возможность настраивать дисплей программой MouScreen через USB. Для различных видов просмотра (интернет, видео, текст) оптимальный режим позволяет выбирать функцию MagicBright (MB).

та. Все мониторы продемонстрировали различную «гамму». Например, SAMSUNG SyncMaster 957MB показал наиболее линейный график – с минимальной «гаммой». А у CTX PR705F мы зафиксировали самую кривую параболу.

График цветопередачи должен быть плав-

ным и без изломов. Неравномерность передачи цветов делает изображение кислотным и неестественным. Мониторы LG FLATRON F900P, SAMSUNG SyncMaster 957MB, NEC MultiSync 95F, Mitsubishi DiamondPlus 93SB и SONY Multiscan E250 показали практически идеальные прямые! А изломы наблюдались лишь у CTX PR705F.

Колориметр также дал возможность измерить цветовую температуру. Меньшая цветовая температура соответствует дневному освещению (6500К), а большая (9300К) – холодному отблеску снега. Белый лист на мониторах с низкой температурой желтил, а с высокой приобретал фиолетовый оттенок. Мы отдавали предпочтение дисплеям, изменившие данные которых ближе к значению, выставленному в меню. Для значения меню 9300K мы получили:

LG FLATRON F900P – 7470K;  
 LG FLATRON F700B – 6490K;  
 SAMSUNG SyncMaster 957MB – 4690K;  
 SAMSUNG SyncMaster 757MB – 7340K;  
 CTX EX950F – 9740K;  
 CTX PR705F – 7760K;  
 NEC MultiSync 95F – 8200K;  
 Mitsubishi DiamondPlus 93SB – 8280K;

NEC FE791SB – 8200;  
 SONY Multiscan E250 – 8150K.

Действительно, SAMSUNG SyncMaster 957MB сильнее всех отдавал в желтизну, а CTX EX950F – в снежную синеву. Однако не один монитор не приблизился к значению, указанному в меню. Возможно, это связано с настройками яркости и погрешностью нашего измерительного оборудования.

**СОВЕТ:** Если для работы с фотографиями вы выбираете между LCD и CRT-дисплеем, то наши измерения говорят о целесообразности приобретения для этих целей

именно последних. Электроннолучевые мониторы на сегодняшний день отображают фотоснимки естественнее, чем жидкокристаллические. Для компьютерных игр цветопередача не так важна.

## КАК МЫ ОЦЕНИВАЛИ

Самым значимым для нас было качество видеоусилителя, затем мы обращали особое внимание на фокусировку и сведение, потом на цветопередачу, далее на дизайн и прочие параметры. На основании этого мы вычисляли общий рейтинг каждого монитора. Отдельно мы оценили несколько наиболее важных для мониторов параметров. Обратите внимание, что рейтинг мониторов не является средним арифметическим оценки параметров. ■

## ВЫВОДЫ

Итак, мы выяснили, что 19-дюймовая CRT-модель стоит в среднем на 80 долларов дороже, чем 17-дюймовая. Однако дисплей с экраном 19", как правило, оснащен более мощным видеоусилителем и лучшей высоковольтной системой, и, следовательно, имеет преимущества не только в площади изображения, но и в его качестве!

17" жидкокристаллические дисплеи (при сравнимой видимой области) проигрывают своим 19" ЭЛТ-аналогам в цене и в цветопередаче. С другой стороны, ЖК-дисплеи с DVI-интерфейсом компактны, а также не имеют проблем со сведением, фокусировкой, геометрией, муаром и мерцанием.

В качестве лучшей покупки мы предлагаем LG FLATRON F900P как самый эргономичный – благодаря высоким частотам развертки и современному дизайну. Выбором редакции стал SAMSUNG SyncMaster 957MB за счет самой линейной цветопередачи и идеальных параметров фокусировки и сведения.

## SAMSUNG SYNCMASTER 957MB

TEST\_LAB TEST\_LAB@GAMELAND.RU

После нашего тестирования у вас может появиться желание приобрести SAMSUNG SyncMaster 957MB, и этот материал призван помочь вам выбрать, подключить и настроить этот монитор.

При покупке SAMSUNG SyncMaster 957MB обратите внимание на фокусировку – загрузите страницу с любым текстом и посмотрите на углы экрана: контуры букв не должны быть размыты. Также на экране не должно быть пятен (деформаций на маске), которые могут появиться, если грузчики уронили дисплей.

Ищите магазин с доставкой. Дело в том, что 19-дюймовый монитор в коробке не влезает в боковую дверь легкового автомобиля, а без коробки его перевозить не рекомендуется, то есть вам понадобится вместительная машина с пятой дверью.

Из коробки дисплей следует вынимать, держа его за корпус, а не за пенопластовую упаковку. По возможности распаковывайте его вдвоем. После перевозки не следует включать устройство в течение получаса, особенно если перевозка производилась в дождливый день или зимой.

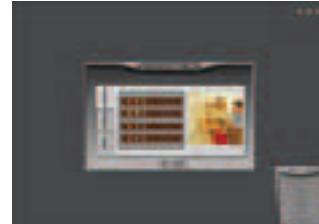
19-дюймовую модель рекомендуется использовать совместно с качественным видеоадаптером старших моделей, например, ATI RADEON 9500 поддерживает максимум 1600x1200 (85Гц), этого достаточно. Встроенные в материнскую плату либо безымянные видеокарты часто не поддерживают высокие частоты, из-за чего фокусировка сбивается. При подключении аккуратно уложите шнур, иначе на экране



### Инициализация дисплея в программе NaturalColor.

не могут появиться вертикальные полосы – это помехи: поправьте видеокабель, и изображение нормализуется. Не забудьте установить драйверы для вашей видеокарты, иначе нужные частоты и разрешения не будут доступны. Установите также все программы с диска, прилагавшегося к монитору!

На рабочем столе нажмите правую кнопку мыши, в появившемся меню найдите пункт «Свойства», а в нем вкладку «Параметры». Выберите оптимальное для себя разрешение экрана: 1024x768 либо 1280x1024, больше устанавливать не имеет смысла. Нажмите на кнопку «Дополнительно», далее – вкладку «Монитор» и установите максимальную частоту обновления экрана. Чтобы цвета отображались более естественно, во вкладке «Управление цветом» вы можете выбрать цветовой профиль монитора, который исправляет параболический график цветопередачи и превраща-



### Цветовосприятие зависит не только от монитора, но и от типа и интенсивности окружающего освещения. Поэтому NaturalColor предлагает учесть этот фактор при формировании цветового профиля.

ет его в линейный, также он позволяет скорректировать изображение под освещение в помещении. После проведения настройки нажмите «Применить», и, если все правильно, разрешение увеличится, а экран перестанет мерцать.

После настройки разрешения и частоты необходимо настроить геометрию экрана. Для этого либо воспользуйтесь меню монитора, либо установите программу MouScreen. Эта утилита работает через интерфейс USB и позволяет управлять меню монитора мышкой, а не кнопками на корпусе, причем во время использования MouScreen кнопки дисплея блокируются. Вам необходимо центрировать изображение и растянуть его на весь эк-

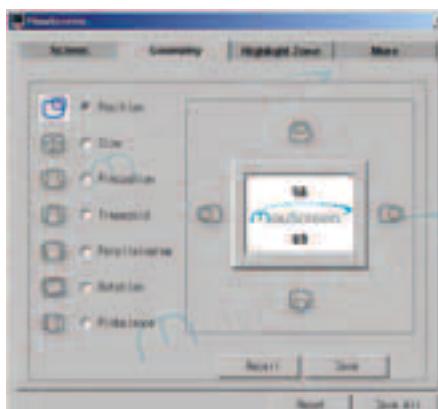
ран, при необходимости повернуть изображение либо изменить его наклон.

Чтобы сгенерировать подходящий цветовой профиль, установите с диска монитора утилиту Natural Color. После того как будут выполнены все предложенные программой действия, сохраните цветовой профиль на диске. Теперь вы можете смело работать с графикой. А если у вас есть принтер, Natural Color поможет добиться соответствия между выводимым на экран изображением и отпечатком принтера: вы получите возможность увидеть на мониторе фото в том виде, в каком оно выйдет на печать. Чтобы настроить энергосберегающие функции SAMSUNG SyncMaster 957MB, нажмите правую кнопку мыши на рабочем столе, выберите пункт «Свойства» и вкладку «Заставка». В этой форме вы сможете установить интервал бездействия компьютера, через который будет включаться экранная заставка. Кнопка «Питание» управляет временем, после которого дисплей уходит в спящий режим, снижающий энергопотребление устройства в несколько раз.

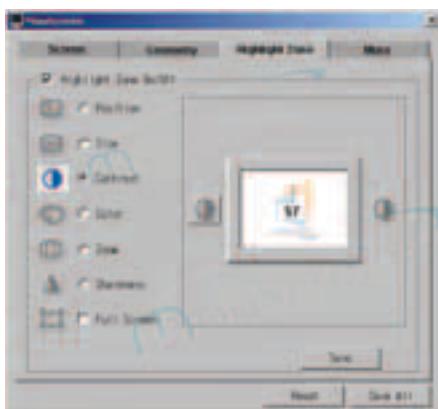
Если правильно выбрать, доставить, подключить и настроить SAMSUNG SyncMaster 957MB, то можно добиться великолепных результатов в отображении графики и комфорта для глаз. ■



Для опытных пользователей есть возможность настроить цветопередачу SAMSUNG SyncMaster 957MB вручную.



Утилита MouScreen позволяет регулировать геометрию и другие параметры монитора непосредственно из Windows.



Фирменная функция Highlight Zone позволяет отрегулировать контрастность и цветность определенной части экрана. Эта возможность будет полезна, например, при работе с видеомонтажом.



ОНЛАЙН-ВЕРСИЯ:

<http://www.banzai.otaku.ru>

ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛ  
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

Мрачное постапокалиптическое завтра. Глобальная война опустошила почти всю Землю, загнав жалкие остатки человечества под зыбкую защиту скрывших города куполов, в подчинение избранным представителям знати. Впрочем, городов тоже почти не осталось – их уж точно куда меньше, чем хотелось бы. На смену вере в завтрашний день пришли легенды, предрекающие закат человечества. Одно из таких сказаний – о том, что в пору самых тяжких испытаний первыми дорогу в Рай отыщут волки. Но волков вот уже две тысячи лет как никто не видел...

WOLF'S RAIN, режиссер Тэнсai Окамура, телесериал, 2003 год. Наш рейтинг: ★★★★

**Н**ачавшись как еще одно научно-фантастическое аниме о безраздостном будущем, сериал Wolf's Rain очень скоро выдвинулся на позицию явного фаворита нынешнего японского телесезона, с огромным отрывом лидируя в рейтингах

популярности. Рецепт успеха? Команда Bones всегда точно знает, что нужно зрителю. Они сняли Cowboy Bebop – и микс из энергичного джаза и космической романтики стал современной классикой. Они задумались об инопланетной агрессии – и родился заворажи-

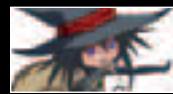
вающий RahXephon. Что ж, настал черед рассказать о сумерках мира... Как и в случае с остальными знаковыми работами Bones, жанровую принадлежность Wolf's Rain – пронзительной истории о волках, маскирующихся под людей – определить сложно. Фантастический сеттинг, элементы мистики, драмы, боевика – как принято в хорошем аниме, тут перемешаны признаки всех жанров.

### АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»



### СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ПОЛОВИНА НАШЕЙ РУБРИКИ!

На CD к этому номеру «СИ» вы найдете новый трейлер Steamboy; 1-й эпизод сериала Risky Safety; 1-й эпизод экспериментального короткометражного аниме Blame!; клип Connected, снятый для поп-певицы Аюми Хамасаки одним из режиссеров «Аниматрицы» – Кодзи Моримото; видео на песню Neo Universe группы L'Arc~en~Ciel; клип по Evangelion под композицию Ich Wille группы Rammstein.



150 МБ  
ВИДЕО!

Вопреки бытующему среди людей мнению, волки вовсе не были истреблены. Просто они научились принимать человеческий облик и жить бок о бок с людьми, стараясь не привлекать лишнего внимания. Многие мечтают о Рае, но не всем даны силы искать ведущую туда дорогу: кто-то доволстуется прозябанием среди человеческих отбросов, кто-то рассчитывает только на



► **ЦИФРЫ ПРОДАЖ** сборника «Аниматрица» в США не уступают продажам DVD-версии «Умри, но не сейчас» и очередного переиздания «Терминатора 2». Детище шести талантливых режиссеров имеет все шансы стать самым раскупаемым аниме 2003 года.



► **НОВОЙ SAILOR MOON** – быть. Наоко Такэути, автор оригинальной манги про девочек в матросках, подтвердила в недавнем интервью намерение компании TOEI вернуть на телезрекан приключения Усаги и компании, на этот раз в виде сериала с живыми актерами, а не аниме. Наверняка скоро станут известны подробности проекта, с которыми мы вас обязательно познакомим.

► **АМЕРИКАНСКАЯ КОМПАНИЯ** AN Entertainment в целях рекламы своего дебютного аниме-релиза, сериала *Risky Safety*, решилась выпустить в сети для свободного скачивания его первый эпизод. Читатели «СИ» найдут его на нашем компакт-диске (мы выбрали версию с японской озвучкой и английскими субтитрами). *Risky Safety* – 24-серийная комедийная история о том, как обычная школьница начинает общаться со своим внутренним демоном и ангелом-хранителем, и что из этого в итоге получается.

► **УВИДЕЛ СВЕТ** 2-й номер печатного русскоязычного издания *AnimeMagazine*. На 40 страницах читатели найдут обзоры аниме, манги, игр и статьи о Японии. Приобрести первый в России серьезный аниме-фэнзи можно на компьютерных и книжных рынках Москвы или заказать на сайте <http://www.anime-magazine.net>.



себя – и проигрывает Судьбе. Четверо волков, ведомые надеждой на жизнь в лучшем из миров, сбиваются в стаю. Они следят за Девой-Цветком, указывающей им путь.

Четверо – это Цумэ, Киба, Тобоэ и Хигэ. Говорящие имена. «Клык», «коготь», «вой» и «усы» по-японски. Первый – жестокий беловолосый налетчик, еще недавно стоявший во главе банды. Под его началом люди грабили поезда, осуществляли дерзкие налеты на автоколонны знати. После того как во время одного из таких рейдов гибнет мальчишка-беспризорник, считавший его старшим братом, а предательство подельников чуть не приводит его в руки полиции, Цумэ присоединяется к стае себе подобных и впервые задумывается о цене дружбы и доверия. Киба не навидит свою человеческую форму, считая ее позором для волка, – именно он ведет товарищей к цели, намереваясь во что бы то ни стало добраться до воспетого в легендах Рая. После смерти вырастившей его женщины неопытный и наивный волчонок Тобоэ вынужден был скитаться по помойкам, и если бы не Цумэ, наверняка протянул бы совсем недолго. Четвертый волк, ве-



сельчак Хигэ, служит душой компании – его чувство юмора выгодно оттеняет молчаливую сосредоточенность негласного вожака Кибы. Несмотря на все свои различия, они становятся одной семьей: только так можно выжить в этом гибнущем мире.

Здесь-то и проявляется яркое достоинство сериала: виртуозное обращение сценариста с персонажами. Казалось бы, сколько уже снято фильмов, где команда доблестных героев отправляется в полное приключений путешествие – однако *Wolf's Rain* избегает ловушек предсказуемости: с каждой серией герои развиваются, демонстрируя новые грани непростых характеров, превращаясь из волков-одиночек в сплоченную команду друзей. Второстепенные персонажи также заслуживают пристального внимания – чего стоит один только охотник Квент, горящий желанием извести волчье племя раз и навсегда; а ведь есть еще похитивший Деву-Цветок загадочный Дарсия и смертельно больная Хармона, заинтересовавшийся волками инспектор Хабб Лебовски и его бывшая жена доктор Шер Дегрэ. Все они оказываются звеньями одной цепи, и неожиданно проявляющиеся ниточки связей формируют прихотливый узор-загадку, отыскать ключ к которой зрителю пока не дано. Тем интереснее смотреть.

А как же знаменитый экшн, излюбленный конек авторов *Cowboy Bebop*? Хотя становлению героев уделяется немало внимания, сцены действия в *Wolf's Rain* не забыты – рискнем утверждать, что они полностью оправдывают высокие ожидания искушенного зрителя. Сериал стартует с молниеносной атаки разбойников на мчащийся по морозной степи бронепоезд, а дальше найдется место для головокружащих погонь, перестрелок, изнуряющего боя с роботом-стражем – на экшне решено не экономить. Марка *Bones* давно уже стала настоящим знаком качества: для телевизионного проекта анимация здесь чудо как хороша. Художники провели немало времени, изучая повадки и манеру движения волков, чтобы как можно точнее воплотить их на экране. Сам мир сериала скрупулезно проработан и стилизован под начало двадцатого столетия: об этом говорят костюмы полицейских, напоми-

## ВНИМАНИЕ!

## КОНКУРС!

«Страна Игр» и интернет-магазин «Ay, DVD» (<http://www.ay-dvd.ru>) разыгрывают DVD с фильмом *Vampire Hunter D: Bloodlust*. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. **Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом.** Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 августа!

## Вопрос:

Над какой видеогрой не работал Йоситака Амано – создатель облика охотника на вампиров **Ди**?

1. *Front Mission*
2. *Kartia*
3. *Final Fantasy*

**Наш адрес:** 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

**E-mail:** [banzai@gameland.ru](mailto:banzai@gameland.ru)



## ОЧЕРЕДНОЙ

## ПОБЕДИТЕЛЬ!

**DVD с фильмом *Utena: Adolescence Mokushiroku* получает Анна Вендерова из г. Ангарска.** Правильный ответ: зверушка Чу-Чу больше всего напоминает нашего Чебурашку.



нающие форму солдат Первой Мировой, характерная архитектура, устройство многих механизмов. Конечно, здесь есть вычислители, воздухолеты и шагающие танки – но выглядят они так, словно придуманы и сконструированы были в первом десятилетии прошлого века. Компьютерная графика в основном используется для оживления фонов, причем цифровые эффекты максимально органично сочетаются с рисованными вручную панорамами: в Bones не очень-то любят выставлять CG напоказ. Особый интерес вызывает тот факт, что подавляющее большинство надписей (вывески магазинов, заголовки книг и документов, текст на круглых мониторах компьютеров)

выполнены на абсолютно правильном русском языке. Фанатичный Квентин на минуту не расстается с верной винтовкой и походной фляжкой – когда он наполняет последнюю, на столе виднеются бутылки «Столичной» и «Московской». Даже интерфейс атакующего героев механизированного стражи – русскоязычный: неожиданно вспыхивающие на экране маркеры «мишень», «враг», «управление огнем» заставляют преисполниться гордости за отечественную технику будущего, с таким вниманием воплощенную японскими аниматорами.

Нелишним будет упомянуть, что музыку к Wolf's Rain пишет гениальная Йоко Канно, повторно – специ-

ально для записи саундтрека к сериалу – собравшая группу Seatbelts. Звуковая дорожка, начиная со вступительной композиции Stray Стива Конте, записанной в стиле рок-баллад восьмидесятых, и заканчивая финальной песней в исполнении Мааи Сакамото, про никнута меланхолией – и в то же время к сердцам слушателей ищут дорогу нотки надежды.

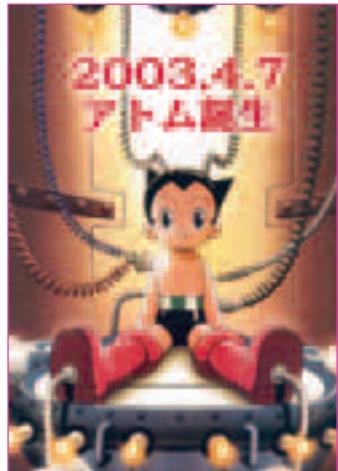
На момент, когда пишется эта статья, в эфир вышли только двенадцать из запланированных двадцати шести серий, поэтому мы не вправе оценивать Wolf's Rain как законченное произведение. Свежая работа Bones заметно жестче, депрессивнее и во многом глубже, чем Cowboy Bebop, с которым ее обязательно будут сравнивать. Безусловно, благодаря необычной концепции и прекрасному техническому исполнению Wolf's Rain войдет в число наиболее значимых аниме-сериалов последних лет – осталось дождаться, когда его лицензируют в Штатах. Учитывая популярность творчества Bones в Америке, произойдет это наверняка совсем скоро. ■



► **ЖУРНАЛ** *Protoculture Addicts* подвел своеобразные итоги 2002 года. По мнению редакторов, лучшим ТВ-аниме, выпущенным штатовскими дистрибуторами в ушедшем году, стал сериал *His and Her Circumstances* от автора *Evangelion* Хидеаки Анно; лучшим полнометражным фильмом объявлены «Унесенные призраками» Миядзаки; лучшим OVA (то есть аниме, изданым сразу на видео и DVD – минуя кино- и телеканалы) назван дебютный эпизод *Macross Zero*, пока вышедший только в Японии.

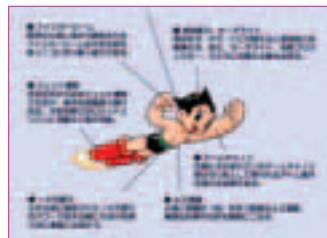
► **ЯПОНСКИЙ NEWTYPE** опубликовал ранние наброски художников *Weta Digital* (мастера по спецэффектам *Lord of the Rings* Питера Джексона) для планирующегося полнометражного фильма по *Evangelion*. Мы приводим здесь все показанные рисунки. Не исключено, что киноверсия *Evangelion* – тот самый секретный проект Питера Джексона, о котором он говорит уже несколько лет.

## ➤ ВОЗВРАЩЕНИЕ АСТРО-БОЯ!



Вечно юный робот Астробой не так давно отпраздновал свой «первый» день рождения – в 60-х годах «бог манги» Осаму Тэдзука указал 7 апреля 2003 года датой появления героя на свет. К этому знаменательному событию Sony приурочила старт нового сериала с «могучим Атомом» в главной роли. «Астробой» 2003 года может служить обазцом для любой студии, создающей телевизионную анимацию: благодаря необычно высокому бюджету качества каждой серии (всего их запланировано 50) просто отменное. Авторам также удалось бережно сохранить и миролюбимый настрой, присущий всем творениям покойного Тэдзуки – в отличие от

подавляющего большинства сегодняшних героев, Астробой предпочитает искать выход из любой, даже самой опасной ситуации, не прибегая к насилию. Дизайн персонажей восходит оригинальным традициям и сильно напоминает другое недавнее аниме – снятый Ринтаро полнометражный «Метрополис». ■



### ВОПРОС К ЧИТАТЕЛЯМ

#### ОДИН ИЗ ОТВЕТИВШИХ ПОЛУЧИТ DVD!

Просим всех читателей «Банзай!» проявить активность и ответить на наш вопрос. Если вам интересно издание, где печаталась бы манга (японские комиксы), насколько часто вы могли бы приобретать такой журнал по цене ниже 80 рублей?

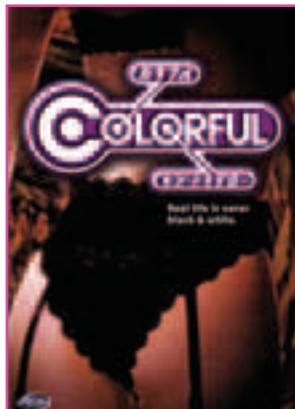
1. Раз в месяц.
2. Дважды в месяц.
3. Мне неинтересен журнал манги.

Свои ответы направляйте по адресу: 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «Страна ИгР» (с обязательной пометкой «Вопрос «Банзай!»). Среди приславших ответы будет разыгран приз от MC Entertainment – DVD с лицензионным аниме-фильмом «Кайт!»



# ➤ МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

Фильмы любезно предоставлены интернет-магазином «Ау, DVD» (<http://www.au-dvd.ru>)



## COLORFUL!

Режиссер Рютари Накамура, 1999

★★★★★

ный полухентайный сборник нравился всем? Отечественный опыт совершенно противоположен – он показывает, что 50 составляющих Colorful! мини-историй порадуют любое вменяемое человеческое существо постпубертатного периода: всегда ведь приятно, когда на тему секса шутят остроумно и без примеси похабщины. Вроде как в Golden Boy – только чаще и... м-м... насыщеннее. Кстати, оцените специальную обложку, которую можно сложить так, чтобы на лицевой



стороне были изображены трусики одной из трех (!) расцветок. Что тут говорить, наш выбор!

Почему-то американцы считают это нишевым релизом. Дескать, где же видано, чтобы комедий-



## PSYCHIC FORCE

Режиссер неизвестен, 1999

★★★★★

Darkstalkers можно назвать более-менее удачными, Tekken, Samurai Spirits, Fatal Fury, Power Stone, Gowkaiser и Toshinden повезло куда меньше, и с конца девяностых волна игровых экранизаций пошла на убыль. Пара OVA-эпизодов Power Stone – один из ее последних тихих всплесков. Скучная, монотонная вариация давно знакомого по «Людям Икс» сюжета о преследовании обществом экстрасенсов с моментально забывающимися героями и слабоватой анимацией поединков – того драйва,



который можно было испытать при игре в Psychic Force на PS one или Dreamcast, нет и в помине.

Редкость в наши дни – аниме по файтингу. Хотя полнометражник Street Fighter II и мини-сериал



## DAI-GUARD VOL. 1: HOSTILE TAKEOVER

Режиссер Сэйдзи Мидзусима, 2001

★★★★★

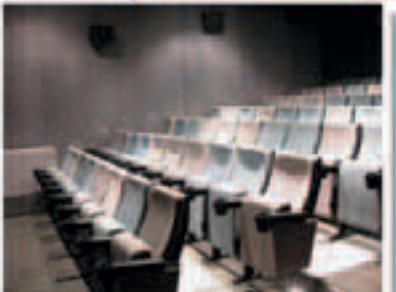
таревшей рухляди? Иронизирующий над историями о боевых роботах сериал, как ни странно, отвечает на многие вопросы, беспокоящие фэнов со времен Grendizer: во сколько обходится содержание гигантского робота; что бывает с потерявшими кровь в результате сражения титанов жителями города; как компенсируются убытки от подобной военной программы... И все это – с неизменным юмором! Отличное развлечение от авторов Martian Successor Nadesico, опрометчи-



во недооцененное российским фэндомом. Правда, очаровашки вроде Рури из Nadesico вы тут не найдете – но и без малолетних красавиц здесь есть на что полюбоваться.

Что делать, если на планету напали пришельцы, а ваш гигантский робот – гора морально уст-

MDM II КИНО



в залах со звуком DOLBY DIGITAL EX! только у нас можно смотреть кино лежа! до 20 новых фильмов в месяц!

мм. Фрунзенская  
Комсомольский проспект, д 28  
Московский Дворец Молодежи

автоматчик: 961 0066  
бронирование билетов по телефону 782 8833

MDM-КИНО  
на пультах

# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: арт-группа LAMP



## GOMER. Z

Приветствую всех любителей компьютерных игр!

«Страна», не слушай никакую Ксению из г. Москвы и подобных ей фанатичных поклонников PS2, которые пытаются развести вас на DVD-диске. Потом начнут возражать Xbox'ники и GameCube'сты и потребуют того же самого (типа: «а про нас забыли!?!»). И что тогда, один но-

Коллега Перестукин написал настолько пессимистичное вступление к рубрике, что хоть вешайся. Скучно ему играть – что ты будешь делать? Приставка, дескать, пылью заросла, РС сто лет не включался, GBA – и тот заброшен. Не вступление, а форменная заупокойная речь. Узрев такое дело, Начальствующий Орган принял решение: интро рубрики переписать, а Перестукина отрядить в недельную вакацию, иначе говоря отпуск – пущай на травке полежит, в футбол, там, погоняет. Строгая игровая диета, все дела, вы понимаете.

Поэтому ответы на письма сегодня от Переса, а вступление – отнюдь. Темы следующие: DVD для «СИ», киберспорт, DMC, Bloodrayne. Читаем! С любовью, Валерий «Лора Палмер» Корнеев.

мер РС-диск, второй PS2, третий Xbox и так далее?! Я, конечно, понимаю, что PS2 более распространена в России, чем другие консоли, но факт остается фактом. РС CD-ROM – самый удобный формат для диска. Консоли приходят и уходят, а РС остается. Неужели у владельцев PS2, Xbox, GC нет друзей, имеющих компьютер, у которых можно просмотреть диск? Нам (РС-шникам) с этим гораздо труднее и нас намного больше, особенно в удаленных уголках России, где PS2 вообще не представлена. И получается, что диск для PS2 вообще будет пропадать. Несколько претензий. Вернемся к тому номе-ру, где вы подводили итоги 2002 года. Как вы могли в номинации RACING ГОДА поставить на первое место Grand Prix 4 и F1 2002 от EA? Вы что, в них не играли? F1 2002 не попадает даже в пыль GP4. Такого извращения над F1 я еще не видел. Создатели F1 2002 поиздевались на славу. Убогие модели болидов, узкие трассы (что не соответствует действительности), и еще много чего, сейчас не вспомнишь. Зато хорошо запомнил Uninstall.exe. А GP4 однозначный лидер в этой номинации! Почему уже три номера подряд (на момент написания письма) на диске нет обновления AVP, а это

одна из многих причин покупки журнала. Хотелось бы на страницах вашего журнала видеть рубрику, посвященную разработчикам и издателям игр. Разве это не интересно, узнать побольше о EA, Blizzard, Nival, Capcom и многих других? Узнать, когда и кем они были образованы, из какой они страны, какие работают ведущие программисты, над чем работают и еще много чего интересного. Ведь это наша с вами история. В новостях в колонке «коротко», вы сообщаете, что кто-то обанкротился, кто-то объединился, а хотелось бы поконкретнее. Насчет раздела «железо», все просто супер, на высшем уровне, так держать! P.S. PC-RULEZ!

[apostnikov@yandex.ru](mailto:apostnikov@yandex.ru)

**Виктор Перестукин:** Привет! Сразу к диску – вопрос актуальный, много обсуждаемый. Ты неправ, думая, что «Xbox'ники» потребуют особый диск. И РС, и PS2, и Xbox поддерживают DVD-формат (GameCube с его мини-дисками сюда, конечно, не вписывается). Однако это не позволяет нам принять решение о тотальном переходе на DVD. Любопытная информация: в западных странах, где уровень жизни выше, далеко не все журналы перешли на DVD.

## ИТОГИ ДВУХ КОНКУРСОВ! НАЙДИ СВОЕ ИМЯ!

### ИТОГИ ЖЕЛЕЗНОГО КОНКУРСА ОТ ABIT

В этом случае (почему – не знаю) мы были добрее. И вопросы не вызвали истерики. Здесь выиграл самый расторопный, и первые три письма фактически завершили конкурс.

- 1. Дата основания компании ABIT – 1989 год (ответ А).
- 2. OTES – это Outside Thermal Exhaust System (ответ А).
- 3. Свою родословную технология OTES ведет от системы охлаждения ноутбуков (или от российской старой разработки «тепловой трубки») (ответ Б).
- 4. Сериплель – это переходник, позволяющий подключить старый винчестер (ATA) к интерфейсу Serial ATA (ответ В).
- 5. Для разгона системы в платах ABIT используется технология SoftMenu (ответ А).

Победители:

1. Бахмутов А.М.
2. Зотов

Клим Сергеевич.

Пермская обл.

3. Лялякин

Никита Анатольевич.

г. Владивосток.

### ИТОГИ АНКЕТИРОВАНИЯ

В первую очередь «Страна игр» благодарит всех за понимание важности данной акции. Мы получили гигантское количество писем со вложенными анкетами, что позволило нам четче представить себе нашу аудиторию и наиболее правильно понять ее основные требования к наполнению журнала. Ценные призы за участие получили:

1. Парамонов С. А.
2. Пустовалов Ю. В.
3. Петухов А. А.

**ПОБЕДИТЕЛИ!** Просьба связаться с редакцией по электронному адресу [magazine@gameland.ru](mailto:magazine@gameland.ru) (в теме укажите название конкурса) или по телефону: 935-70-34.

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU

101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»



Поэтому спешить в данном случае мы не будем.

Ты прав, с нашим двухнедельным циклом мы просто обязаны давать больше информации о ведущих разработчиках и издателях мира. Будь, уверен, мы работаем в этом направлении.

**ШАЛАФАТ АЛЕКСЕЙ АКА X-ZIPPER**

Привет, «СИ! Привет, Роман! Я большой поклонник журнала «Страна Игр». Я покупаю его на 50% из-за твоей рубрики «Киберспорт». То, что ты делаешь – круто. Но мне кажется, что киберспорт развивается очень медленно, и поэтому я хочу предложить такую вещь: а что, если запустить акцию по поиску талантов? Посуди сам, не у каждой хорошей команды (C-S, Q3 или UT2003) есть возможность пробиться в «высшую лигу», то есть стать профессионалами и поднять свой уровень игры, чтобы разорвать каких-нибудь шведов. На Руси талантов много, надо только поискать. Сейчас ситуация в российском киберспорте не очень хорошая. Мне (и не только мне) не понравился уход Cooler'a из ASUS|C58. Настораживает уход Rado из команды M19. Она уже не так сильна, как прежде. Куда пропал uNkind?! Большинство говорит о «смерти» Quake III, но я в это не верю. Если бы не «Квака», наверное, и не было бы киберспорта. Я думаю, что никто не даст ей вот так просто умереть. Еще мне кажется, что мало новых игроков и команд. Так и будем торчать на одном месте? C58, ForZe, M19, Red Devils, Touchstars – и так до бесконечности. Нужны новые таланты!

cluchic@muravlenko.ru

*Polosatiy:* Привет, Алексей! Киберспорту действительно не хватает глотка свежего воздуха. Во многом это связано с недоступностью последних новинок. Например, UT2003 «тормозит» на компьютере у большинства людей и, соответственно, играют в нее единицы. Еще одна причина медленного развития – высокий уровень российских киберспортсменов, специализирующихся на 3D-шутерах. Потенциальные новички даже не пытаются начинать тренировки, так как не верят в свой успех. Теперь перейду к другим вопросам. uNkind никуда не пропал, а по-прежнему увлечен Quake III. Просто в последнее время проводится не так много турниров, достойных внимания. Rado покинул команду M19 в связи с переездом из Литера в Екатеринбург. И «Квака» «умирать» не собирается,

так как является самой зрелищной киберспортивной дисциплиной всех времен и народов. Так что, Алексей, не горюй. Прогресс!



**ELVEN**

Ха!

Глагол! Признаюсь, когда я тебя увидел в древних выпусках «СИ» (БОЛЬШИЕ такие, на плохой бумаге) я чуть не умер. ВАМПИР! До недавнего времени у меня складывалась очень большая неприязнь к тебе. И вот твоя фотка в новогоднем выпуске. Круто! А вот твое лицо на фоне плакатов «Блиц-риг» («великолепная четверка»). Класс. Вот такой ты нужен читателям. Кстати, не подскажешь, какой прогой можнорезать, а потом склеивать .avi-файлы?

Перестукин. Твои обзоры мне особенно приятно читать. Считаю тебя писательским идеалом. Так держать!

Поморцев. На моего папу похож. Что еще можно сказать?

Щербаков. Хорошо выходишь на фотках – в реале с тобой пока не общался. Очень интересный человек.

Купер. А вот на тебя я сильно обижен (покинуть «Великий Дракон»!) Ты видел, во что он без тебя превратился?! С глаз долой, предатель...

Торик. Мне нечего ему сказать. В последний момент я перестал замечать его статьи.

Остальным – фигу! Больше надо в журналах появляться!

elven\_13\_log@mtu-net.ru

*Остальные:* Фигу возвращаем! Кстати, Глагол тебе рассказал, какрезать, а потом склеивать .avi-файлы? Нет? Интересно, почему?

*Виктор Перестукин:* Привет. Что еще за новость про Глагола в древних выпусках «СИ»? Такого не может быть, потому что не может быть никогда!



**АНАСТАСИЯ**

Дорогие редакция «Страны Игр», а вы знаете, что вся Москва держится на ребятах со всей страны (на вашем языке – на провинциалах!). Да, Москва это еще не вся страна! Если бы смелые, умные, талантливые девушки и юноши не ехали покорять столицу и в конечном счете не завоевывали ее, Москвы бы не было. Почему? Потому что таланты рождаются не только в Москве и Подмосковье, как думают все

e-Shop

http://www.e-shop.ru

ИНТЕРНЕТ МАГАЗИН  
С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

УДОБНО ■ ДОСТУПНО ■ СОВРЕМЕННО



СПЕШИ! АКЦИЯ ОГРАНИЧЕНА ПО ВРЕМЕНИ

~~\$249.99~~ >>> \$229.99

СПЕЦ ЦЕНА

e-shop  
http://www.e-shop.ru

СТРАНА  
ИГР

#13(142)

ДА! Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ PS2

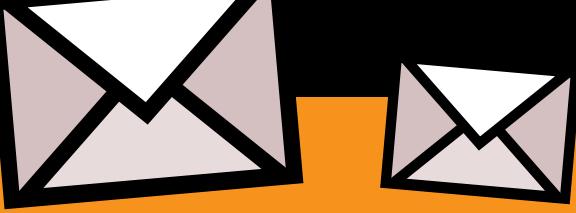
ИНДЕКС ГОРОД  
УЛИЦА ДОМ КОРПУС КВАРТИРА  
ФИО

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН  
HTTP://WWW.E-SHOP.RU

Заказы по интернету - КРУГЛОСУТОЧНО!  
E-mail: sales@e-shop.ru

Тел.(095): 928-0360, 928-6089, 928-3574  
пн.-пт. с 10:00 до 21:00 (сб.-вс. с 10:00 до 19:00)



ПИШИТЕ ПИСЬМА  
MAGAZINE@GAMELAND.RU  
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

москвичи! Короче, столица нашей родины стоит не на московских умах! Я думаю, вы поняли мои сумбурные эмоциональные слова и их смысл. Вы поняли, к чему это, я вам говорю? Хаха! По-моему, легко догадаться. Причиной всему является журнал #10 (139), точнее, страница 4. Я думаю, наиболее сообразительные уже догадались. Ну что ж, объясню для непонятливых, причина – ваше приглашение к сотрудничеству авторов и т.д., и т. п.

У вас кто-нибудь проверяет тексты, статьи и все такое перед тем, как журнал попадет в руки читателям? В вашем журнале, дорогая редакция, два противоречия! В рубрике «Обратная связь» молодой человек по имени А. Назаров спрашивает, дословно: «Могу ли я принять участие в создании журнала?» Молодец (ударение на первом слоге) Алекс Глаголев отвечает ему: «В ведущем российском игровом журнале нет новичков; здесь работают только профессионалы». Вернемся к странице 4, дословно: «ВНИМАНИЕ!!! Журнал «Страна Игр» приглашает к сотрудничеству авторов», ну и дальше вся лабуда. Однозначно, КАПАМБУР! А теперь подробнее о содержании этого, хаха, приглашения. Москвичи, говорите, жители Подмосковья, пиратцы? Ну что ж, я поняла, что ВЕДУЩЕМУ РОССИЙСКОМУ ЖУРНАЛУ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ абсолютно наплевать на большую (ударение на первом слоге) половину своих читателей, и редакции журнала абсолютно все равно, что думают читатели по этому поводу (по поводу статьи). Ладно, не оправдывайтесь, теперь понятно, что «Страна Игр» ищет только самые легкие пути. Ха, а еще ведущий журнал. Вы даже не понимаете, что вы наделали! Ладно, вы бы не взяли никого из другой страны в свой «ведущий», даже если бы предложили; но ваша ГЛАВНАЯ ОШИБКА – вы не дали шанса, шанса такой талантливой стране! Могу сделать вывод: вы совершенно не разбираетесь в человеческой психологии. Кстати, в указании возраста вы не правы. Лучше бы с 18 до 24 лет указали, ну да ладно, вы все равно возьмете своих москвичей по месту жительства.

P.S. Не удивлюсь, если вы не отреагируете на мое послание.

Эх, москвичи...

[nasty\\_hedgehog@front.ru](mailto:nasty_hedgehog@front.ru)

**Виктор Перестукин:** Привет! Обожаю такие письма! Горячие, обжигающие, гневные! Есть ПОЗИЦИЯ! Анастасия, понимаю, обидно оставаться в стороне, когда других приглашают в «ведущий». Думаешь, рука Москвы? Не-а. Брали бы даже из Верхоянска (город за Полярным кругом), было бы нормальное сообщение между российскими регионами! К сожалению, удаленные авторы не могут работать с обзорами. При нашем графике они просто не успевают доставать нужные диски. А ведь именно на обзирах строится наше издание! И объявления мы даем всегда с прицелом, что найдется пара-тройка отличных рецензентов – яростных, нетерпимых и принципиальных. Люди, ставящие своей рукой финальную оценку игры, – высшая каста авторского состава «СИ». Поэтому, дорогие мои, не ругайте «москалей» из «Страны»! Мы даем шанс талантливой стране, но стараемся закинуть свой невод туда, где эти

таланты кучкуются. Согласись, что в «забытых» под завязку играми Москве и Питере нужных нам профессионалов найдется не в пример больше. О вас же, в конце концов, заботимся – чтобы материалы шли ровно, без задержек и опозданий. А помочь «СИ», поучаствовать в создании «ведущего» можно не только в качестве автора. Следите за анонсами и объявлениями!

### С УВАЖЕНИЕМ И НАИЛУЧШИМИ ПОЖЕЛАНИЯМИ, КЕМАР

Привет, Виктор!!!

Почитал тут недавно Вашу статью про BloodRayne и был в ужасе. Вот это, например, как понимать – «Когда игру сравнивают с Shadow Man – значит, все очень плохо» – а кто, кроме Вас, сравнивает ее с Shadow Man? Ее надо сравнивать с Devil May Cry и иже с ней. BloodRayne – это смесь Tomb Raider+Blood Omen+Max Payne. Ни о каком ущербном Shadow Man'e и речи не идет. Nocturne, без сомнения, хорошая игра, но не более. А ведь из Блэр вы давно уже сами расстреляли на страницах вашего журнала. Далее «С первым превращением фашистов в монстров желание продолжать пропадает напрочь. Проверено» – а Вы хотели всю игру только фашистов мочить и никакого разнообразия? Тогда продолжайте играть в демо-версию с одним уровнем, но зато только с фашистами, которых вы так... не любите. Тем более что сюжет там про темные силы и всяку там магию цвета взорвавшейся фруктовой фабрики, без монстров сейчас ни туды и ни сюды.

Ваши минусы: «Сюжетные дыры, ограхи в геймдизайне, крайняя легкость процесса – все это не задерживает игрока у монитора» – сюжетные дыры, возможно, так как я, играя в подобные игры, меньше всего слежу за сюжетом, для меня основа – это графика, какое оружие и сколько, наличие\отсутствие крови. Ну такой вот я... Например, играя в DMC я так и не понял, зачем Данте полез в трансформаторную будку... то есть в замок. Мне был важен сам процесс истребления врагов. Подбрасывание оных мечом с последующим их расстрелом. Ограхи в геймдизайне, ну где их сейчас нет? Тем более, в наше время, когда все стараются что-то подсмотреть у других и применить все подсмотренное и подслушанное в своем и без того «универсальном» проекте. Крайняя легкость игрового процесса не наблюдалась, во всяком случае, при прохождении игры на Hard'e, на Easy – возможно. Мы не ищем легких путей.

«Но ведь у нас есть Enter The Matrix, правда?» – неправда, это всего лишь Матрица, мы живем в нереальном мире и играем в нереальные игры. Enter The Matrix – это не игра, а один БОЛЬШОЙ ГЛЮК, ее нужно перезагрузить, а лучше удалить.

И последнее: «Играть для удовольствия не рекомендую» – это как? Ведь мы все играем в игры для удовольствия, для реализации своих желаний, которые мы не можем осуществить в реальной жизни. Например, взять «калаш» и перестрелять всех вокруг, когда тебе плохо. Читая вашу статью, многие уже прошли BloodRayne, а те, кто с ней еще не познакомился?

Что они могут подумать об этой замечательной и в своем роде уникальной игре? Оценка в шесть с половиной баллов – не оправдана. Возможно, Вы хотели выделиться среди других журналов и статей из инета, поставив столь резкую и столь низкую оценку. Возможно, Вы просто не любите ТАКИЕ игры, что ж... «Играть в BloodRayne – это вам не дрова рубить». Точка.

[i\\_bet\\_my\\_ass@mail.ru](mailto:i_bet_my_ass@mail.ru)

**Виктор Перестукин:** Приветствую, Kemar! Я не был огорчен (а хотелось, поверьте) в оценке игры. Если посмотреть все рецензии, общий балл получается невысокий – семь. Не знаешь, для чего игры, кроме как для удовольствия? Несколько примеров: играть для образования (хрестоматийный пример с профессором архитектурного ВУЗа и Alice McGee), играть ради денег (киберспорт), играть для поддержания профессионального уровня (разработчики)... Так вот, в BR играть для удовольствия у меня не получилось. Через пару пройденных миссий я уже знал, что будет и чем все закончится. Интриги зарубили. Единственным сверхъестественным существом должно быть мисс Райн, ей не нужны конкуренты. Четко – вампир против нацистов. Кровь сосать приятнее у людей, чем у зомби, верно? А если вам нравится голый экин... Ну тогда я вам не советчик.



### СЕРГЕЙ БОБ АКА KWATT

История повторяется. Точно так же было с «Полураспадом». Ну или почти так же. Ревью в «Стране». Слово из трех букв, начинающееся на «х». Потом, по непонятным до сих пор причинам забываю обо всем прочитанном, и только через пол года диск с лямбдой в моем сиди. Дальше объяснять нечего... Да, это было в далеком девяносто восьмом. Тогда я не следил за индустрией компьютерных игр, не знал когда, что выйдет, кто разрабатывает... играл во все подряд... и... Опоздал ко входу в другой мир на шесть месяцев. Хотя это не так уж и страшно. Через пару ночей я уже всех догнал, и снова пошел в ногу со временем, приговаривая, что больше такого не произойдет. Не вышло...

В конце 2002 года я прекрасно был осведомлен, что это за игра. 9.5 баллов в Стране. «1С» – российский издатель. Ждать не хотелось, не хотелось снова отставать. Лишь тогдашняя немощь моего железа спасла меня от покупки пиратского диска. Потом был апгрейд, но игра была подзабыта. В жизнь вошли постоянные тренировки в UT2k3, был Freelancer (будь проклят мой английский), был Warcraft III, был Unreal 2, черт его дери...

Но лишь недавно, увидев вышедшую локализацию, я вспомнил слова одного небезызвестного игрового издания: «Лучшая игра 2002 года!» МАФИЯ!

P.S. Совсем забыл поздороваться... Да, и передайте спасибо «1С».

г. Пермь

**Виктор Перестукин:** Добро пожаловать в семью, Kwatt!

# КОНКУРС

Без нового конкурса, дорогие читатели, мы вас не отпустим. К тому же «1С» всегда дает хороший повод! В списке издаваемых игр мы замечаем скандально известную игру *Hooligans: Storm over Europe!*! Пока игру не запретили, быстренько разыграем с десяток этих редких российских версий HSoE (в переводе: «Фанаты»). Итак, несколько вопросов об игре и не только.

1 Название компании-разработчика Dargabre по-английски звучит как:

- А) Черная сотня.
- Б) Темный город.
- В) Темная сабля.
- Г) Темное пиво.

2 Назовите чемпиона России по футболу:

- А) «Спартак».
- Б) «Локомотив».
- В) «ЦСКА».
- Г) «Зенит» (прости, господи!).

3 Что означает словосочетание «третий тайм» на фанатском сленге?

- А) Послематчевая разборка с болельщиками команды противника.
- Б) Добавочное время.
- В) Разбор полетов после стычки с оппозиционной группировкой. «Тренер» бригады выносит свои комментарии по поводу «игры».
- Г) Встреча с любимой командой после матча.

4 Жанр игры можно определить как:

- А) Симулятор садовода.
- Б) Футбольный менеджер.
- В) Насилие, насилие и еще раз

насилие.

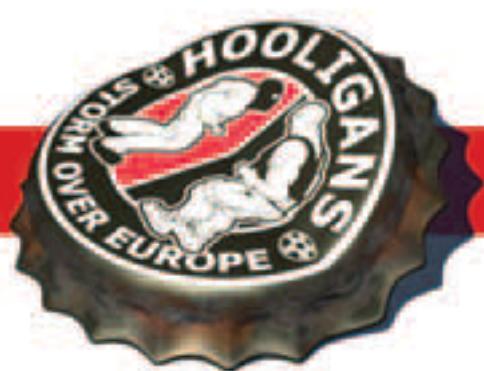
- Г) Тактическая стратегия.

5 Финальная битва «Фанатов» разыгрывается:

- А) На стадионе! Там еще наша «фирма» выкатывает всей кодкой на поле и месит «основу» этих недоделков.
- Б) На трех вокзалах, где же еще?!
- В) В баре. Мы решили взять штурмом их «кормушку»!
- Г) На нейтральной территории, за городом. Подальше от ментов и «космонавтов». Знатное было махалово!



**THE ONLY THING TO FEAR,  
IS RUNNING OUT OF BEER**



Правильные ответы присыпайте по адресу: 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «Страна Игр» или по электронной почте на [contest@gameland.ru](mailto:contest@gameland.ru) (с пометкой «Фанаты»). Ответы принимаются до 1 августа.

net land  
интернет-центр  
**NetLand**

**Самая правильная  
атмосфера в городе!**

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

**Круглосуточно  
понедельник  
до 22.00**

г. Москва, Театральный проезд, дом 5  
м. Пушкинская, Кузнецкий мост,  
Центральный Детский мир, 4 этаж  
вход со стороны гост. «Савой»  
тел. 105-00-21, 781-09-23  
[www.net-land.ru](http://www.net-land.ru)

# СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

## CD1

### ДЕМО-ВЕРСИИ

#### INDYCAR SERIES

Очередная версия симулятора гонок серии IndyCar. В них участвуют болиды, разгоняющиеся до 100 миль/ч. за три секунды, а на огромных овальных трассах они достигают скорости более 220 миль в час.



#### HEAVEN & HELL

RTS, где вы – божество. Управляемые вами фанатики кидают тухлые помидоры в пророков бога-конкурента, предсказатели подбадривают фанатиков. Творите чудеса и насыпайте чуму – все в ваших руках.



#### CHARLIE'S ANGELS: ANGEL X

Вы умны, вы сильны, вы ловки. И еще у вас пара крутых пушек. А все потому, что вы – Angel X, новый рекрут Детективного Агентства Танкенса. Время отправляться на задание!



### ПАТЧИ

- Bandits: Phoenix Rising
- Battlefield 1942
- Warcraft III: The Reign of Chaos

### ФЛЭШКИ

- Tank Fort
- Ship
- Pingpong
- Clinic: The Second Line

### БОНУСЫ

- Скринсейвер Legend of Zelda: The Wind Waker
- Концепт-арт FireStarter
- Концепт-арт Halo 2

**А ТАКЖЕ:** Overload, Deep Sea Tycoon, Super Groovy, Abashera, Gunner 2, Columns, Alien Flux, Spintensity, Arcadrome, Monkeys Odyssey, Alien Battlecraft: Arena

### ГАЛЕРЕЯ

#### ОБОИ



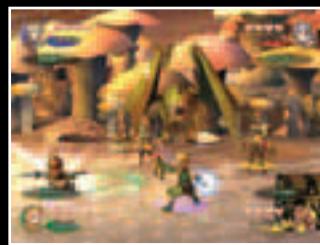
#### РАРИТЕТНЫЕ ОБЛОЖКИ ИГРОВЫХ ЖУРНАЛОВ!



## CD2

### ВИДЕО

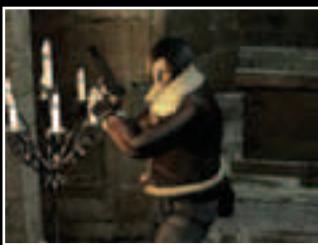
#### Final Fantasy: Crystal Chronicles



#### Need for Speed Underground



#### Resident Evil 4



### КИБЕРСПОРТ

- Лучшие демки с турнира ASUS Spring 2003 по Quake III Arena
- Лучшие демки с турнира ASUS Spring 2003 по Unreal Tournament 2003
- Риплеи с онлайнового турнира Euro Cup 7 по Warcraft III: The Reign of Chaos
- Патч для Counter-Strike версии 1.5
- Патч для Half-Life с версии 1109 до 1110
- Набор карт для Quake III Arena
- Патч для Quake III версии 1.32
- Финальный матч турнира SEL 3 по Counter-Strike
- Турнирный мод TTM v2.1 для Unreal Tournament 2003
- Набор карт для Unreal Tournament 2003
- Патч для Unreal Tournament 2003 версии 2225

### СОФТ

#### VAMP MEDIA CENTER 3.50

Полифункциональный мультимедиа-центр позволяет слушать музыкальные файлы, создавать клипы, скринсейверы, обои и т. п. Есть опция обмена картинками (photo sharing). Поддерживаются онлайн-игры (все через сайт разработчиков).

#### DVD DECRYPTER 3.1.6.0

Есть DVD-ROM, но нет устройства записи DVD? DVD Decrypter создаст коллекцию любимых DVD-фильмов на жестком диске. И в дальнейшем подсобит с переводом этого добра в MPEG1 (VCD), DivX. Обработка фильма – всего минут 40.

**А ТАКЖЕ:** Panda Antivirus Titanium, «Конфигуратор Eline» 2.0, Cheats XXI 2.1.20, Hotamp 1.18, Digital Patrol 4.10.07, Netcaptor 7.2.0, Zoom Player Standart/Pro 3.10 RC2, CDex 1.50, Power Time 1.0, LanSpider 2.0, ArtIcons Pro 3.26, Каталог CD 1.0.0, AnotherDesk 1.22, FlashViewer 0.3, AVP Lite, exBK GL Edition, BS Player, Quick Time 6, WinAmp 3, Windows Commander, DivX 5.0.5, RealOne Player, Best Flash Player.

#### REGIONKILLER 2.7.0.2

Утилита от разработчиков популярного CloneCD – «слепого» копировщика компакт-дисков. Region-Killer уберет зональные ограничения программы (и привода) для проигрывания DVD. Лучше всего работает с Cinemaster и Power DVD.

### МУЗЫКА

- Избранные треки из игры Moto GP 2: Ultimate Racing Technology

## МОДЫ

### ► QUAKE – QUAKE MATRIX MOD

Модификация для первого Quake, навеянная кинофильмом The Matrix. Новое оружие, двадцать уровней, 4 новых модели игроков и 3 модели противников, знаменитое замедление камеры – slo-mo, а также многое другое.



### А ТАКЖЕ:

- Battlefield 1942 – Boat Rally
- Battlefield 1942 – Eternal Silence
- Battlefield 1942 – Football Mod
- Battlefield 1942 – Op: IRAQI Freedom
- Medal of Honor – City Nights
- Quake III Arena – True Combat
- Red Alert 2 – Twilight Edition
- Serious Sam: The Second Encounter – Night Raiders
- StarCraft – Altered Starcraft Mod
- System Shock 2 – System Shock Rebirth
- The Elder Scrolls III: Morrowind – Fruit Trees
- The Elder Scrolls III: Tribunal – Dragon Perch Island
- Unreal Tournament 2003 – Modified Weapons
- Unreal Tournament 2003 – Proelium
- Unreal Tournament 2003 – Proelium Maps
- Unreal Tournament 2003 – The Tournament Mod
- Unreal Tournament 2003 – UTamp

## ДРАЙВЕРЫ

- VIA Hyperion 4in1 Driver ver. 4.47

CD1
CD2

13 (142) – 2003
↗

**CHARLIE'S ANGELS: ANGEL X**

Вы умны, вы сильны, вы ловки. И еще у вас пара крутых пушек. А все потому, что вы – Ангел X новый рекрут Детективного Агентства Таунсендца. Ваша миссия – продрасться сквозь армии недругов и уничтожить их логово.

**HEAVEN & HELL**

Стратегия в реальном времени, в которой вы выступаете в роли некоего божества. Управляемые вами фанатики кидают тухлые помидоры в пророков оппозиционного божества, ваши предка-затели в свою очередь подбадривают фанатиков. Творите чудеса и на-сыграйте чуму – все в ва-ших руках.

**INDYCAR SERIES**

Очередная версия симулятора гонок серии IndyCar. В них участвуют болиды, разгоняющиеся до 100 миль в час за три секунды, а на огромных овальных трассах достигают скорости более 220 миль в час.

**INDYCAR SERIES**

Очередная версия симулятора гонок серии IndyCar. В них участвуют болиды, разгоняющиеся до 100 миль в час за три секунды, а на огромных овальных трассах достигают скорости более 220 миль в час.

# В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 10 июля!/

## ► REPUBLIC: THE REVOLUTION

Сенсационные политические разоблачения от живой легенды современной игровой журналистики – Виктора Перестукина! К власти в Республике приходит самодержавный тиран! Революция в опасности! Читайте это и многое другое в репортаже солнца русской поэзии и прозы ВВП, отправившегося на родину большевизма – в пасмурный Лондон!



## ► STEEL BATTALION

Только эта игра заставит вас почувствовать себя настоящим робото-водцем. Потрясающий контроллер, полностью имитирующий консоль управления мехом, максимально реалистичная графика и аддиктивный геймплей всего за триста с небольшим долларов – разве не пустяк для такого эксперимента?!

## ► SILENT HILL 3

Лицам с расстройствами сердечно-сосудистой и нервной систем, беременным женщинам, а также всем, не достигшим шестнадцатилетнего возраста, лучше не рисковать! Обзор самой страшной, самой завораживающей, самой неоднозначной игры, написанный самим страшным, самым завораживающим, самым неоднозначным автором «СИ» – Александром Щербаковым!

## ► ПОРТ РОЯЛ (PORT ROYALE)

«1С» приглашает нас в увлекательное приключение. Приключение, которое называется «жизнь». Потрясающая экономическая стратегия! Перенесись в XVIII век, почувствуй всю прелест Карибского антуража, испытай на себе счастье ведения торговли в условиях тотальной пиратизации!

► ДЕМО-ВЕРСИИ	
IndyCar Series	Weapons
Heaven & Hell	Unreal Tournament 2003 – Proslium
Charlie's Angels: Angel X	Rta 2004
Overload	Project Gotham Racing 2
Deep Sea Tycoon	Prince of Persia:
Super Groovy	The Sands of Time
Abasitera	Tournament Mod
Gunner 2	Street Racing Syndicate
Columns	Star Fox 2
Alien Flux	True Crime: Streets of LA
Sprintensity	Tomb Raider: The Angel of
Arcadrome	Darkness
Monkey's Odyssey	The Sims 2
Alien Battlecraff: Arena	Матч В Орни:
► МОДЫ	
Quake – Quake Matrix Mod	Тень Повелителя
Battlefield 1942 – Boat Rally	Обои
Battlefield 1942 – Eternal Silence	Картинки к рубрике «Бананы»
Battlefield 1942 – Football Mod	
Battlefield 1942 – Op: IRAQ	
Freedom	
Medal of Honor – City Nights	
Quake III Arena – True Combat	
Red Alert 2 – Inflight Edition	
Serious Sam: The Second	
Encounter – Night Raiders	
StarCraft – Altered Starcraft Mod	
System Shock 2 – System Shock	
Rebirth	
The Elder Scrolls III: Morrowind –	
Fruit Trees	
The Elder Scrolls III: Tribunal –	
Dragon Patch Island	
Unreal Tournament 2003 – Modified	
► ВИДЕО	
Final Fantasy: Crystal Chronicles	Quick Time 6
Need for Speed Underground	WinAmp 3
Resident Evil 4	Windows Commander
FlashViewer 0.3	DivX 5.0.5
Buttify the Vampire Slayer: Chaos	RealOne Player
Bleeds	Best Flash Player
Bulletproof Monk	
BS Player	



► 13(142) 2003 CD1



Рекомендуемая система требования:

Процессор: Intel Pentium 4 2.4 ГГц

Память: 512 Мбайт ОЗУ

Видеокарта: GeForce 2 GTS

Жесткий диск: 40 Гбайт

Оперативная память: 128 Мбайт

Свободное место на диске: 10 Гбайт

Монитор: 15-дюймовый

Система: Windows 2000/XP

Минимальные требования:

Процессор: Intel Pentium 3 1.3 ГГц

Память: 256 Мбайт ОЗУ

Видеокарта: GeForce 2 GTS

Жесткий диск: 20 Гбайт

Оперативная память: 128 Мбайт

Свободное место на диске: 10 Гбайт

Монитор: 15-дюймовый

Система: Windows 2000/XP

Советуемая система:

Процессор: Intel Pentium 4 2.4 ГГц

Память: 512 Мбайт ОЗУ

Видеокарта: GeForce 2 GTS

Жесткий диск: 40 Гбайт

Оперативная память: 128 Мбайт

Свободное место на диске: 10 Гбайт

Монитор: 15-дюймовый

Система: Windows 2000/XP

Советуемая система:

Процессор: Intel Pentium 4 2.4 ГГц

Память: 512 Мбайт ОЗУ

Видеокарта: GeForce 2 GTS

Жесткий диск: 40 Гбайт

Оперативная память: 128 Мбайт

Свободное место на диске: 10 Гбайт

Монитор: 15-дюймовый

Система: Windows 2000/XP

Советуемая система:

Процессор: Intel Pentium 4 2.4 ГГц

Память: 512 Мбайт ОЗУ

Видеокарта: GeForce 2 GTS

Жесткий диск: 40 Гбайт

Оперативная память: 128 Мбайт

Свободное место на диске: 10 Гбайт

Монитор: 15-дюймовый

Система: Windows 2000/XP

Советуемая система:

Процессор: Intel Pentium 4 2.4 ГГц

Память: 512 Мбайт ОЗУ

Видеокарта: GeForce 2 GTS

Жесткий диск: 40 Гбайт

Оперативная память: 128 Мбайт

Свободное место на диске: 10 Гбайт

Монитор: 15-дюймовый

Система: Windows 2000/XP

Советуемая система:

Процессор: Intel Pentium 4 2.4 ГГц

Память: 512 Мбайт ОЗУ

Видеокарта: GeForce 2 GTS

Жесткий диск: 40 Гбайт

Оперативная память: 128 Мбайт

Свободное место на диске: 10 Гбайт

Монитор: 15-дюймовый

Система: Windows 2000/XP

Советуемая система:

Процессор: Intel Pentium 4 2.4 ГГц

Память: 512 Мбайт ОЗУ

Видеокарта: GeForce 2 GTS

Жесткий диск: 40 Гбайт

Оперативная память: 128 Мбайт

Свободное место на диске: 10 Гбайт

Монитор: 15-дюймовый

Система: Windows 2000/XP

Советуемая система:

Процессор: Intel Pentium 4 2.4 ГГц

Память: 512 Мбайт ОЗУ

Видеокарта: GeForce 2 GTS

Жесткий диск: 40 Гбайт

Оперативная память: 128 Мбайт

Свободное место на диске: 10 Гбайт

Монитор: 15-дюймовый

Система: Windows 2000/XP

Советуемая система:

Процессор: Intel Pentium 4 2.4 ГГц

Память: 512 Мбайт ОЗУ

Видеокарта: GeForce 2 GTS

Жесткий диск: 40 Гбайт

Оперативная память: 128 Мбайт

Свободное место на диске: 10 Гбайт

Монитор: 15-дюймовый

Система: Windows 2000/XP

Советуемая система:

Процессор: Intel Pentium 4 2.4 ГГц

Память: 512 Мбайт ОЗУ

Видеокарта: GeForce 2 GTS

Жесткий диск: 40 Гбайт

Оперативная память: 128 Мбайт

Свободное место на диске: 10 Гбайт

Монитор: 15-дюймовый

Система: Windows 2000/XP

Советуемая система:

Процессор: Intel Pentium 4 2.4 ГГц

Память: 512 Мбайт ОЗУ

Видеокарта: GeForce 2 GTS

Жесткий диск: 40 Гбайт

Оперативная память: 128 Мбайт

Свободное место на диске: 10 Гбайт

Монитор: 15-дюймовый

Система: Windows 2000/XP

Советуемая система:

Процессор: Intel Pentium 4 2.4 ГГц

Память: 512 Мбайт ОЗУ

Видеокарта: GeForce 2 GTS

Жесткий диск: 40 Гбайт

Оперативная память: 128 Мбайт

Свободное место на диске: 10 Гбайт

Монитор: 15-дюймовый

Система: Windows 2000/XP

Советуемая система:

Процессор: Intel Pentium 4 2.4 ГГц

Память: 512 Мбайт ОЗУ

Видеокарта: GeForce 2 GTS

Жесткий диск: 40 Гбайт

Оперативная память: 128 Мбайт

Свободное место на диске: 10 Гбайт

Монитор: 15-дюймовый

Система: Windows 2000/XP

Советуемая система:

Процессор: Intel Pentium 4 2.4 ГГц

Память: 512 Мбайт ОЗУ

Видеокарта: GeForce 2 GTS

Жесткий диск: 40 Гбайт

Оперативная память: 128 Мбайт

Свободное место на диске: 10 Гбайт

Монитор: 15-дюймовый

Система: Windows 2000/XP

Советуемая система:

Процессор: Intel Pentium 4 2.4 ГГц

Память: 512 Мбайт ОЗУ

Видеокарта: GeForce 2 GTS

Жесткий диск: 40 Гбайт

Оперативная память: 128 Мбайт

Свободное место на диске: 10 Гбайт

Монитор: 15-дюймовый

Система: Windows 2000/XP

Советуемая система:

Процессор: Intel Pentium 4 2.4 ГГц

Память: 512 Мбайт ОЗУ

Видеокарта: GeForce 2 GTS

Жесткий диск: 40 Гбайт

Оперативная память: 128 Мбайт

Свободное место на диске: 10 Гбайт

Монитор: 15-дюймовый

Система: Windows 2000/XP

Советуемая система:

Процессор: Intel Pentium 4 2.4 ГГц

Память: 512 Мбайт ОЗУ

Видеокарта: GeForce 2 GTS

Жесткий диск: 40 Гбайт

Оперативная память: 128 Мбайт

Свободное место на диске: 10 Гбайт

Монитор: 15-дюймовый

Система: Windows 2000/XP

Советуемая система:

Процессор: Intel Pentium 4 2.4 ГГц

Память: 512 Мбайт ОЗУ

Видеокарта: GeForce 2 GTS

Жесткий диск: 40 Гбайт

Оперативная память: 128 Мбайт

Свободное место на диске: 10 Гбайт

Монитор: 15-дюймовый

Система: Windows 2000/XP

Советуемая система:

Процессор: Intel Pentium 4 2.4 ГГц

Память: 512 Мбайт ОЗУ

Видеокарта: GeForce 2 GTS

Жесткий диск: 40 Гбайт

Оперативная память: 128 Мбайт

Свободное место на диске: 10 Гбайт

Монитор: 15-дюймовый

Система: Windows 2000/XP

Советуемая система:



**TM RADIO ULTRA**

# редакционная ПОДПИСКА! С ЛЮБОГО НОМЕРА

Вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

## ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"

На 6 месяцев (начиная с \_\_\_\_\_ 2003 г.)  
 На 12 месяцев (начиная с \_\_\_\_\_ 2003 г.)

(отметьте квадрат, выбранного варианта подписки)

Ф.И.О.

ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: индекс \_\_\_\_\_ область/край \_\_\_\_\_

Город/село \_\_\_\_\_ ул. \_\_\_\_\_

Дом корп. \_\_\_\_\_ кв. \_\_\_\_\_ тел. \_\_\_\_\_

Сумма оплаты \_\_\_\_\_

Подпись \_\_\_\_\_ Дата \_\_\_\_\_ e-mail: \_\_\_\_\_

Копия платежного поручения прилагается.

### Извещение

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"  
ЗАО «Международный Московский Банк», г. Москва  
р/с №40702810700010298407  
к/с №30101810300000000545  
БИК 044525545  
Плательщик \_\_\_\_\_  
Адрес (с индексом) \_\_\_\_\_

Назначение платежа Оплата журнала "Страна Игр" за	Сумма 200_г.
---	-----------------

### Кассир

Подпись плательщика \_\_\_\_\_

### Квитанция

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"  
ЗАО «Международный Московский Банк», г. Москва  
р/с №40702810700010298407  
к/с №30101810300000000545  
БИК 044525545  
Плательщик \_\_\_\_\_  
Адрес (с индексом) \_\_\_\_\_

Назначение платежа Оплата журнала "Страна Игр" за	Сумма 200_г.
---	-----------------

### Кассир

Подпись плательщика \_\_\_\_\_

#### Подписка для юридических лиц

Юридическим лицам для оформления подписки необходимо прислать заявку на получение счета для оплаты по адресу [subscribe\\_si@gameland.ru](mailto:subscribe_si@gameland.ru) или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка"). В заявке указать полные банковские реквизиты и адрес получателя. Подписка оформляется на 12 месяцев, начиная с месяца, следующего после оплаты.

# СТРАНА ИГР

## Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

«Страна Игр»  
6 месяцев (12 номеров) – 840 рублей  
12 месяцев (24 номера) – 1680 рублей

«Страна Игр» + CD  
6 месяцев (12 номеров) – 1320 рублей  
12 месяцев (24 номера) – 2640 рублей

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:

или по электронной почте:

[subscribe\\_si@gameland.ru](mailto:subscribe_si@gameland.ru)

или по факсу: 924-9694  
(с пометкой "редакционная подписка").

или по адресу: 103031, Москва,  
Дмитровский переулок, д 4,  
строение 2, ООО  
"Гейм Лэнд", с пометкой  
"Редакционная подписка"

Рекомендуем использовать  
электронную почту или факс.

## ВНИМАНИЕ!

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в октябре, то подписку можете оформить с декабря.

В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

## СПРАВКИ

по электронной почте  
[subscribe\\_si@gameland.ru](mailto:subscribe_si@gameland.ru)  
или по тел. (095) 935-7034



## ВЫБОР БУДУЩЕГО

### **F 700B**

Абсолютно плоский 17" экран,  
идеальное соотношение  
цена/качество



### **FL 1710S**

17" ЖК монитор - совершенный дизайн,  
воплощение передовых технологий



# ТЕХНОТРЕЙД

## МОНИТОРЫ ИЗ ПЕРВЫХ РУК

**Акситек** г. Москва (095) 737-3175  
**Аркис** г. Москва (095) 785-3677, 785-3678  
**Виртуальный киоск** г. Москва (095) 234-3777  
**ДЕНИКИН** г. Москва (095) 787-4999  
**Дилайн** г. Москва (095) 969-2222  
**ИНЛАЙН** г. Москва (095) 941-6161  
**КИТ Компьютер** г. Москва (095) 777-6655  
**М.Видео** г. Москва (095) 777-7775  
**НеоТорг** г. Москва (095) 363-3825, 737-5937  
**Некс** г. Москва (095) 216-7001  
**Олди** г. Москва (095) 284-0238  
**Радиокомплект-Компьютер** г. Москва (095) 953-5392, 953-5674  
**Сетевая лаборатория** г. Москва (095) 784-6490  
**СтартМастер** г. Москва (095) 967-1510  
**Ф-Центр** г. Москва (095) 472-6401, 205-3524  
**CITILINK** г. Москва (095) 745-2999  
**Desten Computers** г. Москва (095) 785-1080, 785-1077  
**EISIE** г. Москва (095) 777-9779  
**ELST** г. Москва (095) 728-4060  
**ISM** г. Москва (095) 718-4020, 280-5144  
**NT - Polaris** г. Москва (095) 970-1930  
**ULTRA Computers** г. Москва (095) 729-5255, 729-5244  
**USN Computers** г. Москва (095) 775-8202

### Дистрибуторская компания

г. Москва, ул. Зоологическая, д. 26, стр. 2  
многоканальный телефон 970-13-83, факс 970-13-85  
E-mail: [technotrade@technotrade.ru](mailto:technotrade@technotrade.ru)

**ALTEX** г. Нижний Новгород (8312) 166000, 657307  
**Авиком** г. Пермь (3422) 196158  
**Алгоритм** г. Казань (8432) 365272  
**Аракул** г. Нижневартовск (3466) 240920  
**Арсенал** г. Тюмень (3452) 464774  
**ЗЕТ НСК** г. Новосибирск (3832) 125142, 125438  
**Интайт** г. Томск (3822) 560056, 561616  
**Класс Компьютер** г. Екатеринбург (3432) 659549, 657338  
**Компания НИТ** г. Биробиджан (42622) 66632  
**КомпьюМаркет** г. Саратов (8452) 241314, 269710  
**Меморек** г. Уфа (3472) 378877, 220989  
**Мэйпл** г. Барнаул (3852) 244557, 364575  
**Никас-ЭВМ** г. Челябинск (3512) 349402  
**Окей Компьютер** г. Краснодар (8612) 601144, 602244  
**Оргторг** г. Киров (8332) 381065  
**Прагма** г. Самара (8462) 701787  
**Риан - Урал** г. Челябинск (3512) 335812  
**Технополис** г. Ростов на Дону (8632) 903111, 903335  
**Фирма ТЕСТ** г. Саранск (8342) 240591, 327726  
**Экселент** г. Мурманск (8152) 459634, 452757

**ТЕХНОТРЕЙД** приглашает к сотрудничеству региональных дилеров и магазины розничной торговли.

**FLATRON**<sup>®</sup>  
freedom of mind

Digitally yours  **LG**



Digitally yours

**FLATRON**<sup>®</sup>  
freedom of mind



И все-таки он вертится!



**Dina Victoria**  
(095) 252-2030, 252-2070

**FLATRON™ F700P**

Абсолютно плоский экран  
Размер точки 0,24 мм  
Частота развертки 95 кГц  
Экранное разрешение 1600×1200  
USB-интерфейс



г.Москва: Атлантик Компьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инкотрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ-компьютер (095) 777-6655; Компьютеры и офис (095) 918-1117; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; НИКС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 956-8426; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; Flake (095) 236-9925; ISM Computers (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001; г.Архангельск: Северная Корона (8182) 653-525; г.Волгоград: Техком (8442) 975-937; г.Воронеж: Сани (0732) 733-222, 742-148; г.Иркутск: Комтек (3952) 258-338; г.Липецк: Регард-тур (0742) 485-285; г.Тюмень: ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.



core  
design

[www.core-design.com](http://www.core-design.com)

EIDOS  
INTERACTIVE

[www.eidos.com](http://www.eidos.com)

СТРАНА  
ИГР

новый  
диск

[www.nd.ru](http://www.nd.ru)

СТРАНА  
ИГР

Battle  
Mages



БУКА®  
BUKA ENTERTAINMENT

СТРАНА  
ИГР

TARGEM  
GAMES



GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ 100 HIDDEN PACKAGES

1. На улице у торгового ряда  
2. На нижнем этаже стоянки  
3. За юльем зданием  
4. На первом этаже торгового ряда  
5. В магазине на первом этаже  
6. У воды неподалеку от моста  
7. За указателем на пляже  
8. На доске для прыжков  
9. За углом здания  
10. Неподалеку от гончной трассы  
11. В дворике за забором  
12. На крыше здания  
13. Рядом с джипом Мерседес  
14. За прилавком в ювелирном магазине  
15. За лестницей в пиццерии  
16. В пиццерии  
17. В задней части отеля  
18. На крыше здания  
19. За клубом «Малибу»  
20. У бассейна  
21. На причале у бухты  
22. На третьем этаже  
23. За зданием завода  
24. Под мостом  
25. На верхнем этаже в полицейском участке  
26. У хижины на пляже  
27. У бассейна  
28. На крыше здания  
29. В небольшом здании  
30. У моста  
31. На крыше здания  
32. Рядом с офисом Кена Розенберга  
33. У бассейна  
34. Под мостом  
35. На крыше здания  
36. У воды  
37. В подземном гараже  
38. Неподалеку от большого дома  
39. У воды  
40. На камнях в воде  
41. У маяка  
42. Рядом с обветшальным домом  
43. В старом здании  
44. В здании киностудии  
45. В конце алеи  
46. В здании киностудии  
47. На площадке для игры в гольф  
48. Под мостом  
49. На маленьком острове  
50. На небольшом мостике  
51. Рядом с огромным домом  
52. В бассейне  
53. У бассейна  
54. У бассейна Диаз  
55. На дорожке у особняка Диаз  
56. На стоянке рядом со стадионом  
57. В переулке за кафе  
58. В заброшенном монументе  
59. За зданием у воды  
60. На крыше здания у вертолетной площадки  
61. На стоянке у госпиталя  
62. За столом в офисе  
63. За зданием гостиницы  
64. В задней части дома Фила  
65. В сарае рядом с домом Фила  
66. На нижних ступеньках  
67. На крыше здания  
68. На ступеньках за домом  
69. На владениях Ромero  
70. На крыше здания  
71. За забором под рекламным щитом  
72. У въезда на военную авиабазу  
73. В прачечной  
74. У парадного входа в дом  
75. Под пассажирским самолетом  
76. Между щитами с бензином  
77. В небольшом участке за стенами  
78. В магазине за углом  
79. У рекламного щита  
80. На крыше высотного дома  
81. За зданием  
82. В главном здании в аэропорту  
83. На крыше главного здания в аэропорту  
84. В главном здании в аэропорту  
85. В помещении для показа машин  
86. На пассажирском самолете  
87. Между щитами с бензином  
88. Под самолетом в ангаре  
89. Под пассажирским самолетом  
90. Между двумя грузовиками  
91. На здании в аэропорту  
92. На крыше ангары  
93. У забора неподалеку от пристани  
94. У жилого здания  
95. На вертолетной площадке  
96. На борту корабля  
97. В большом ангаре  
98. На здании в аэропорту  
99. Под указателем Port  
100. На борту корабля



## ЭВОЛЮЦИЯ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ:

ИЛЛЮСТРИРОВАННЫЙ ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ  
СПЕЦИФИЧЕСКОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ

СТРАНА  
ИГР

